卡通漫画技法

造型篇

尾泽直志　著

中国青年出版社
CHINA YOUTH PRESS

你想从事有关绘画方面的工作吗？你向往成为职业的漫画家，也就是所谓卡通漫画人物设计师吗？你是个除了工作或上课，唯一的兴趣就是画画的人吗？你是否有崇拜的漫画家，而且正在以他为目标而努力呢？那么，你一定很想知道所谓的漫画家，到底是做过什么样的练习才会有今天的成就吧？

在这本《卡通漫画技法》中，运用的训练方式及使用的材料，与"基部礼"及"麻德之家"等大型公司的漫画家当初所接受的训练一样，帮助还是新人的你进行系统的训练。

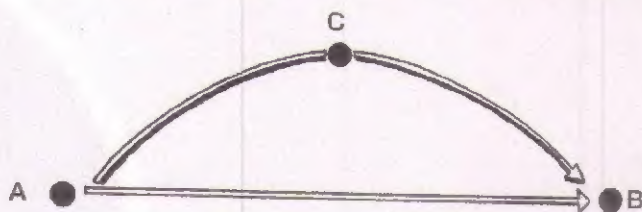
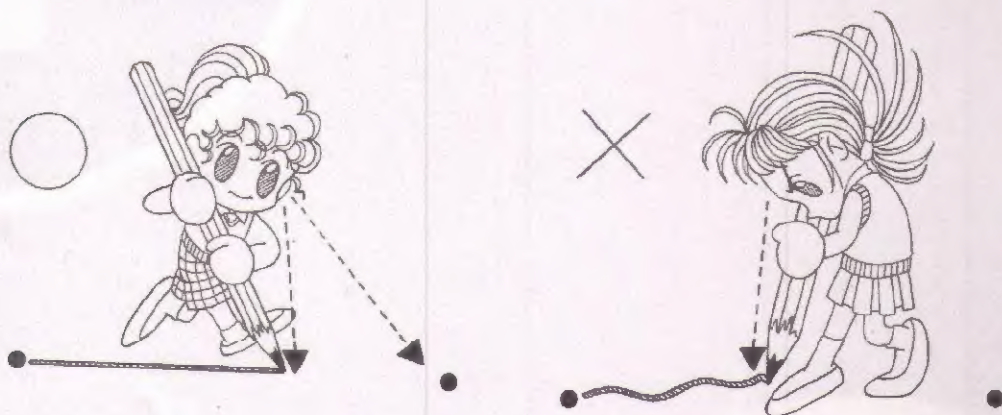
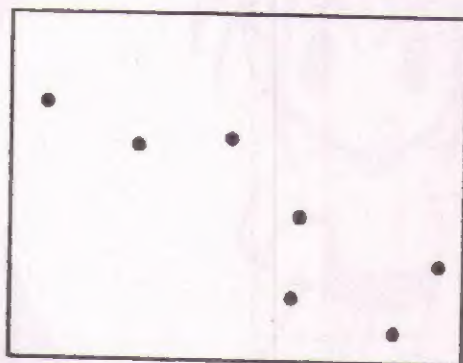
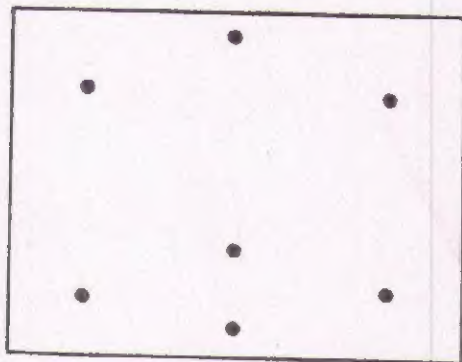
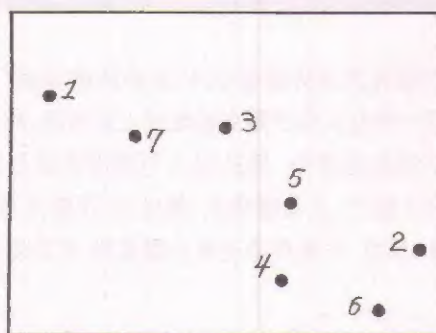
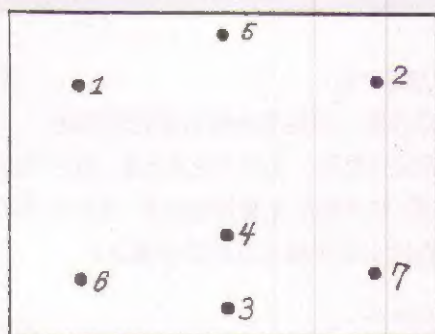
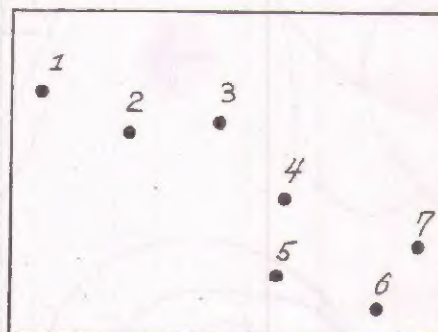
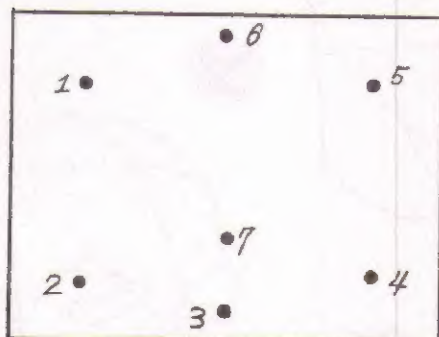
第一本的《造型篇》运用当今最流行的人物设计方式，将专业的人物造型完整呈现，易学易懂。此外，在书中还穿插加入许多重点信息、就业资讯及经验丰富的前辈们提供给你的宝贵意见，对在绘画方面有兴趣的你来说，是一部系统而完整的人物造型设计指南。本书既是广大卡通漫画爱好者的最佳自学教材，还有很多帮你成为职业卡通漫画家的窍门。

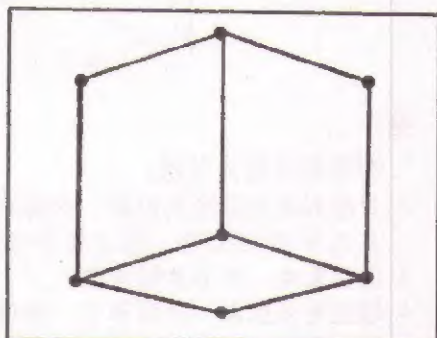
1
盯——
素描最重要的是——
2
立体的效果
3
正确地——
原~来如此！
4
OK!画好了！大功告成！
5
喂！帮我画那个娃娃！
好好的……
嗯……嗯……
7
记下人物表情
哇！画出来了！
嘿咻！
8
这就是最快乐的……
呵呵呵！又一个家伙陷下去了哟……
真爽！
业内人士

目录 CONTENTS

第一章　打好基础！

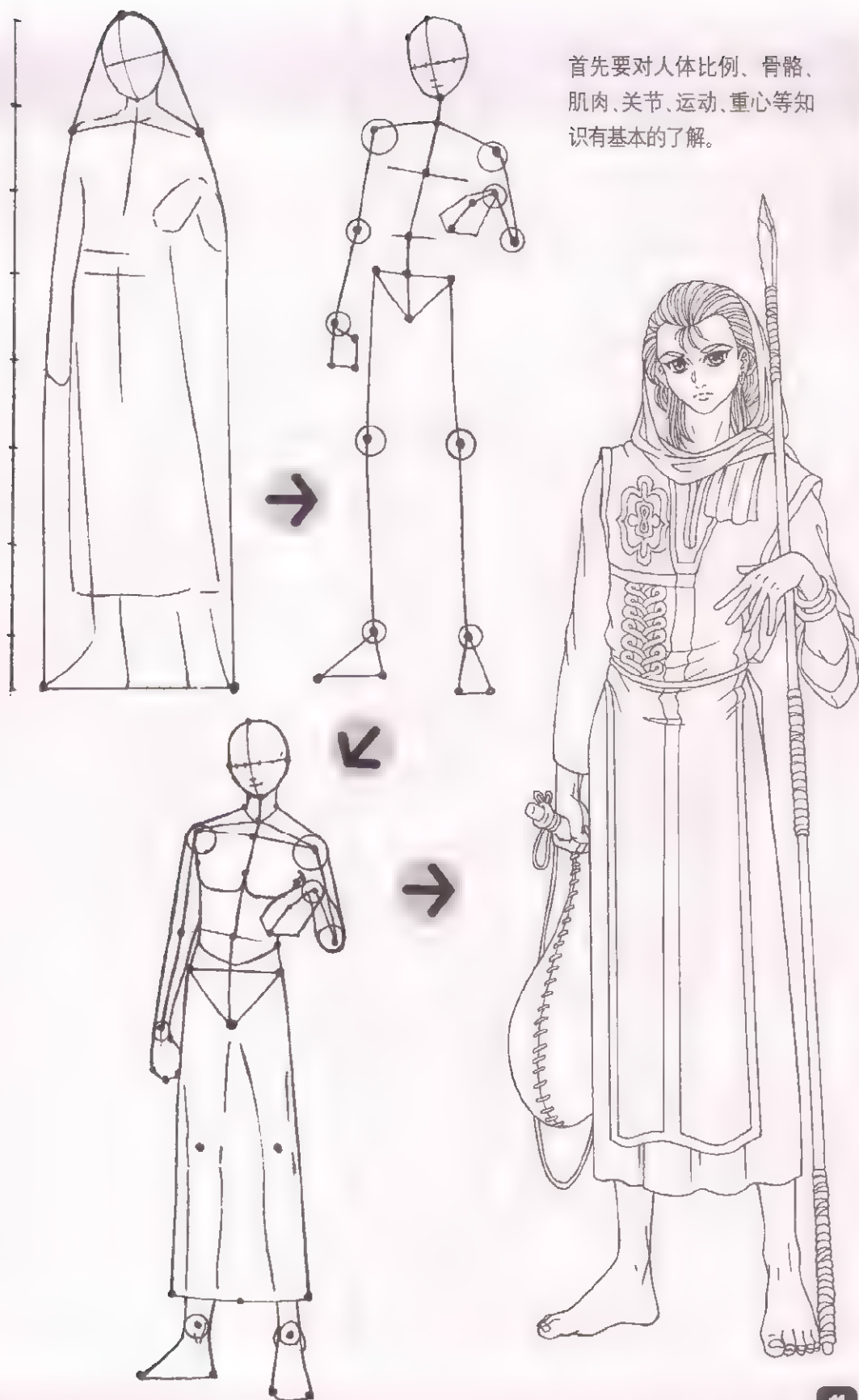
哪里错了？

例如，画出如下图的 A、B、C 三点。
从 A–B 画一直线，从 B–C 转弯时，你的眼睛会看哪里呢？铅笔？还是 B 点或 C 点呢？

在画图的同时，绝对不可以只看铅笔的笔尖，连同 A、B、C 都要一起看，找出平衡点，在脑中想想，要怎么画，才能画出最好的图。只有不会画画的人，才会一直盯着笔尖画图。

接着，看着下面两张图中的七个点，你能看出什么吗？
只看出基本的几个点？还是能看出一些形状？或者，光靠这些还无法看出任何形状？

将分散的各点随便加入号码，你发现什么了吗？

号码在暗示某种含义，照着号码的顺序去看，之前还不知所以然的人，现在应该可以看出些什么了。

最后将这些点连接，便会出现一个形状。所谓的高手在绘画时，会看见这些平常人无法看见的隐藏线，然后考虑它们彼此的平衡性，再仔细地连接起来，号码顺序的正确性，便是决定形状好坏的重要条件。

重点所在

你听说过游戏界或者CG行业中所使用的"捕捉屏幕"吗？
那是一种在人体的重点部位安上发射器，将人体动作输入电脑中的相当便利的系统。
真正的绘画高手，他的眼力可媲美这套系统。请你回想前一页的A点及B点。然后将这原理运用在人体上，人有眼睛点，鼻尖点，手腕关节点等等，如果事前先想好这些点，就能完成较少缺陷的画。反之，只是集中注意力看某物，那你就无法在脸上及手脚上发现这些重点。

顺序

1. 粗略画出整体形状。
2. 考虑眉毛与眼睛的位置，肩膀的位置及左右平衡关系等，画上重要的点。
3. 捉住重点，画出大略骨架。
4. 增加更多的点，决定鼻子、眼睛、胡子等的形状。
5. 完成。

首先要对人体比例、骨骼、肌肉、关节、运动、重心等知识有基本的了解。

哪里错了？

自己的画到底哪里出了错？和大师的画比比看便可知晓。并不只是画得好坏的问题而已。大师们不但有细致的观察力，对于工具与材料的使用技巧及在绘画时对形的理解力，线条的柔美度都有严格的要求。在这里呈现各步骤的素描，以及完成时间供你比较，不妨做个练习吧！

●超初级　　●初级：整体还算不错，但……

头发要画清楚，这对整体的造型很重要。

刀的设计太过草率。

脖子太靠后。

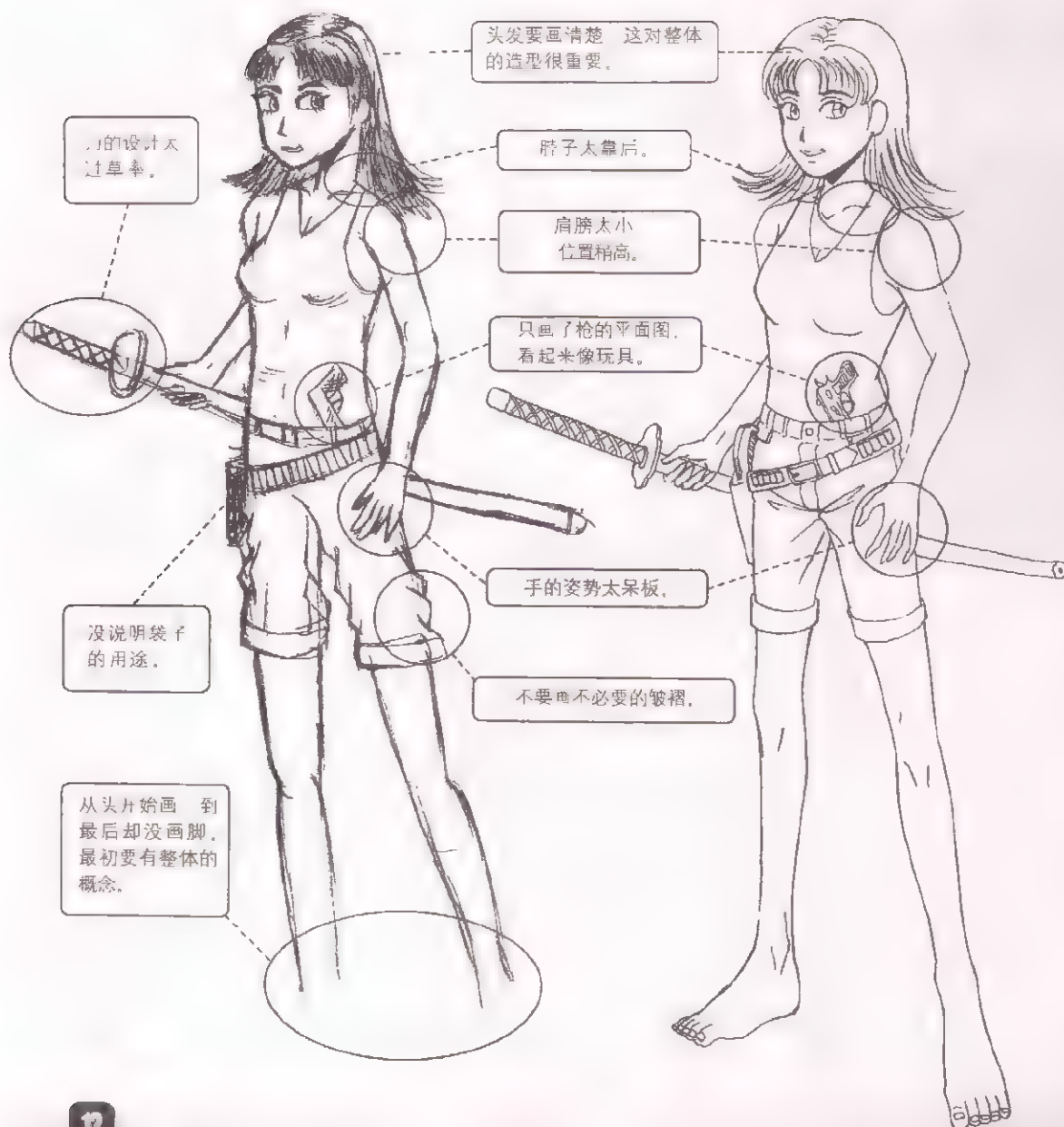
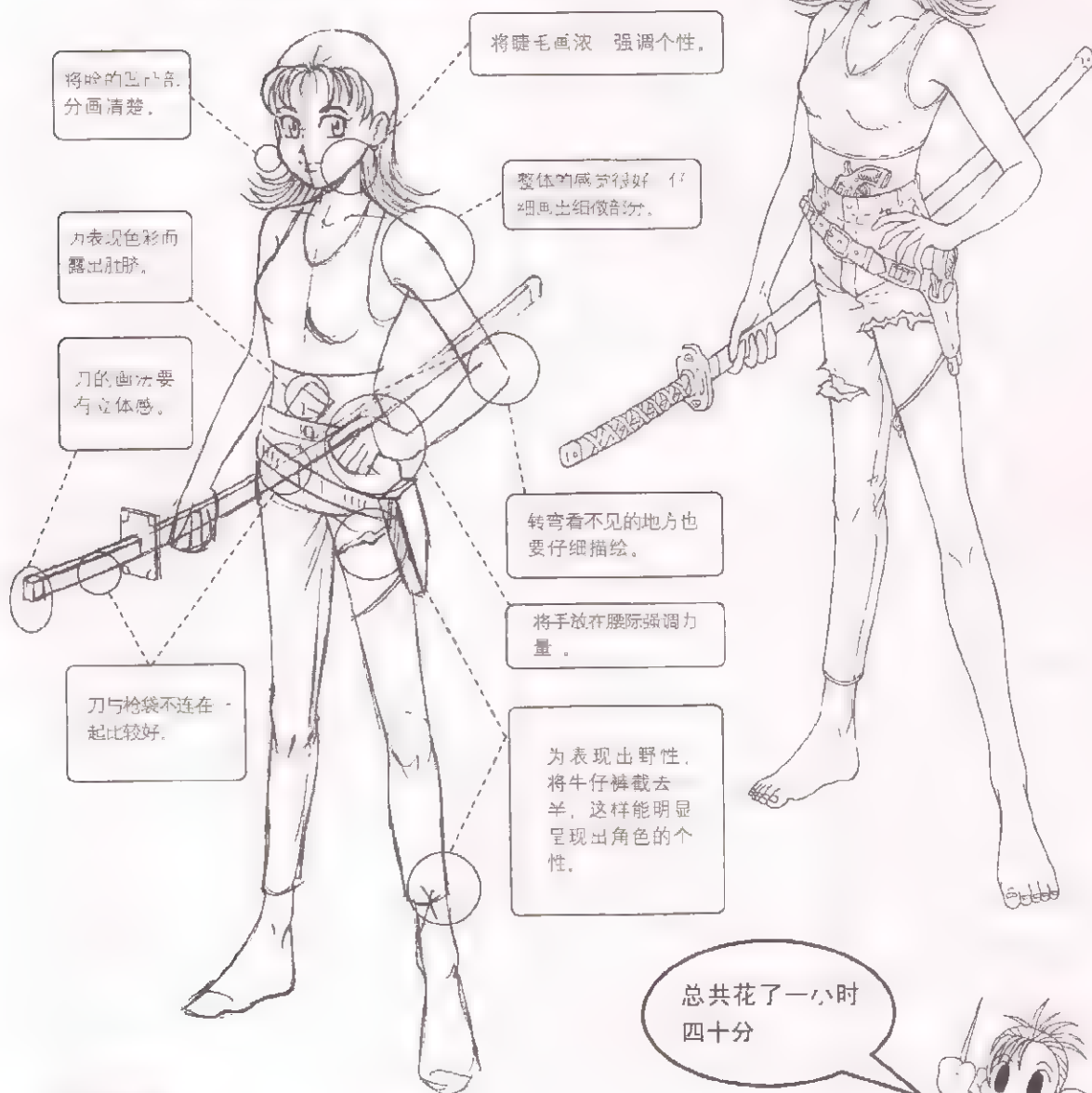
肩膀太小位置稍高。

只画了枪的平面图，看起来像玩具。

手的姿势太呆板。

没说明袋子的用途。

不要画不必要的皱褶。

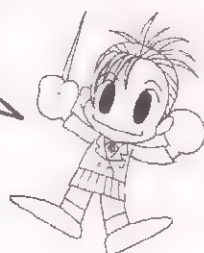
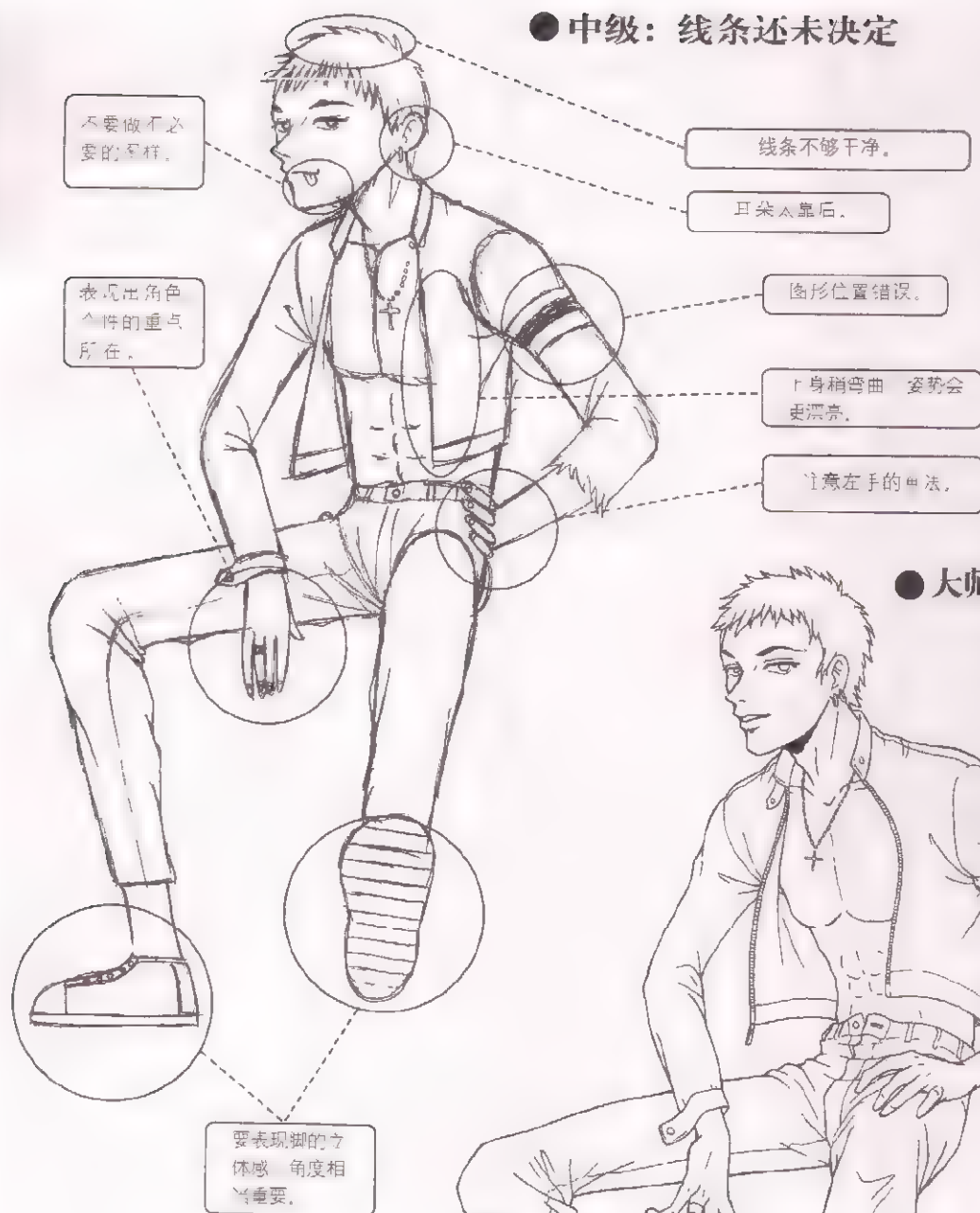
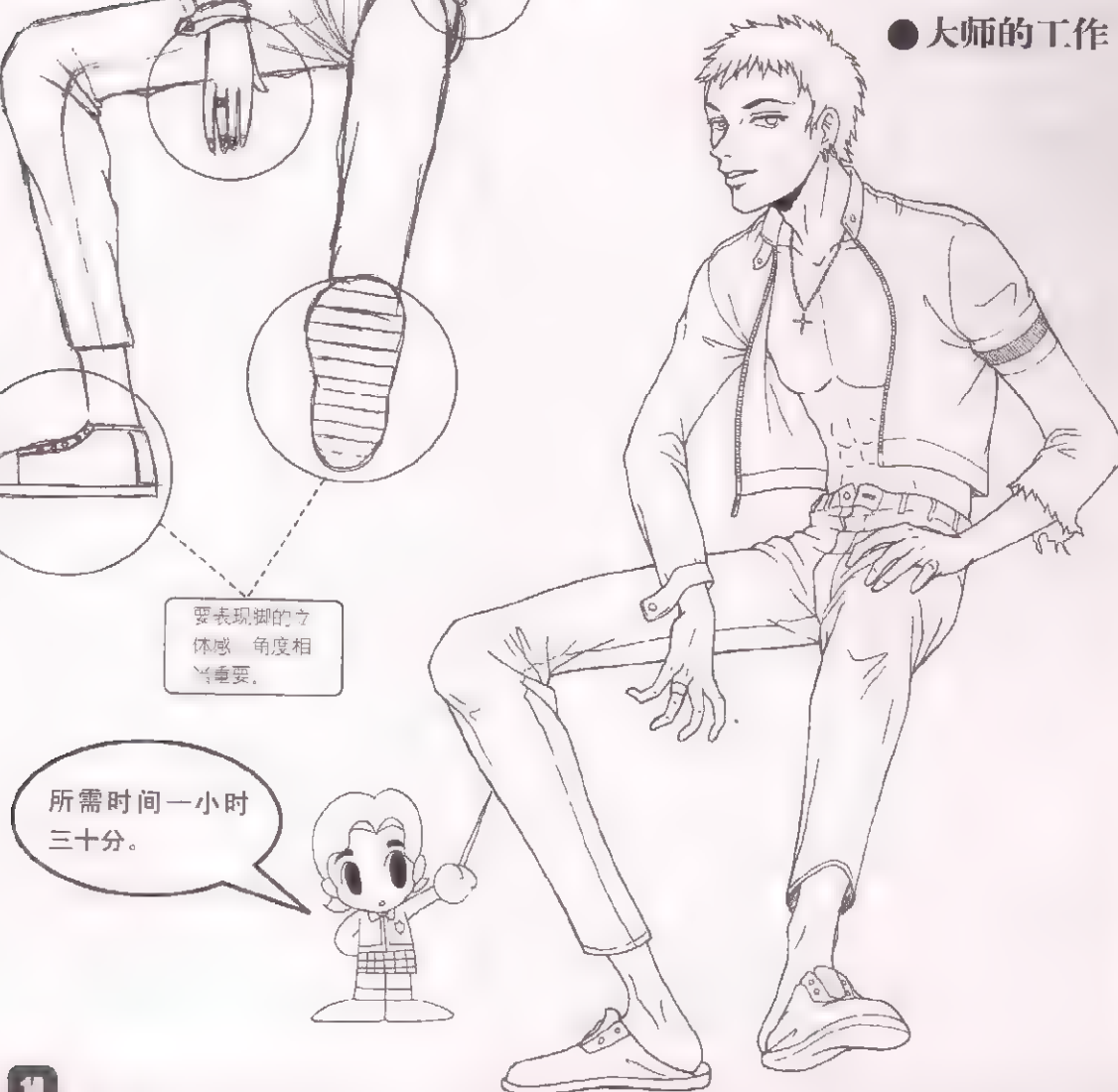
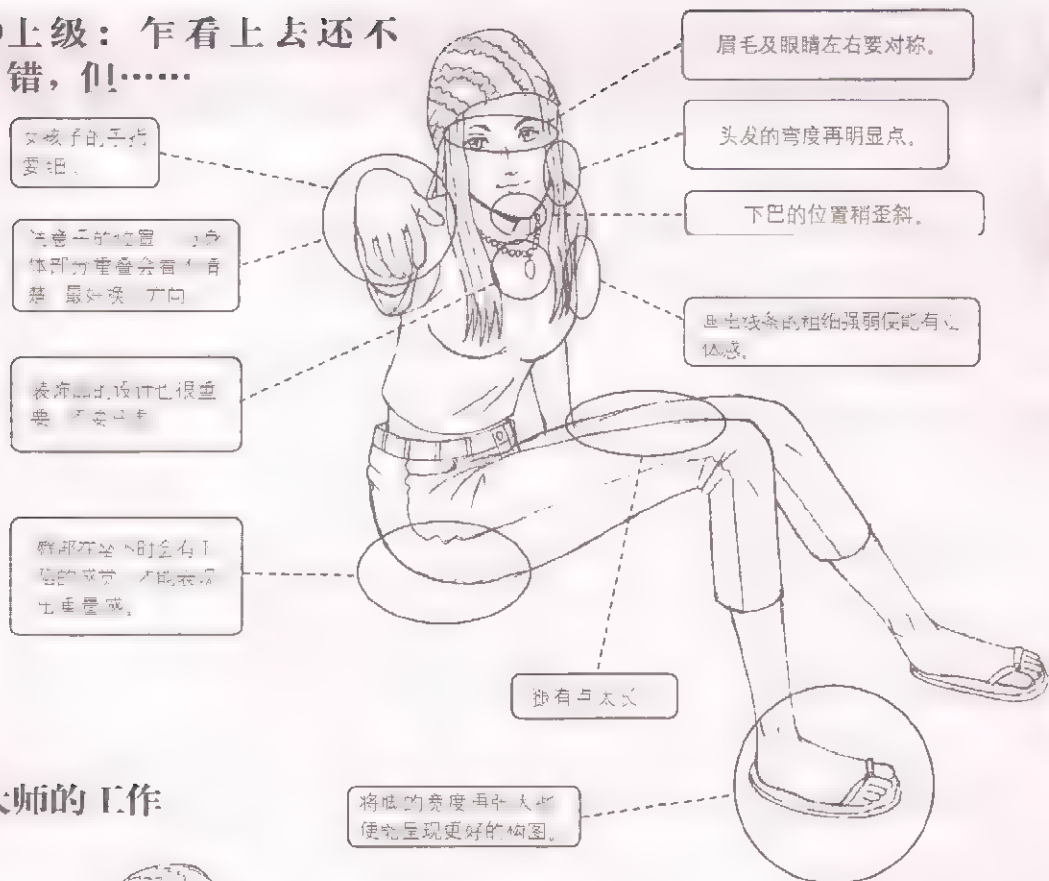
从头开始画，到最后却没画脚，最初要有整体的概念。

重点

首先要集中注意力，考虑要画出什么样的画。如果不集中注意力，心中就无法出现清楚的整体形象，你绝对无法画成功，一旦失败，注意力也会渐渐消失，这是种恶性循环。

●中级：线条还未决定
线条不够干净。
耳朵太靠后。
表现出角色个性的重点所在。
图形位置错误。
上身稍弯曲，姿势会更漂亮。
注意左手的画法。
要表现脚的立体感，角度相当重要。
●大师的工作
所需时间一小时三十分。

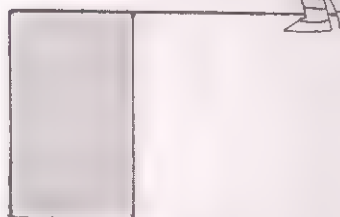
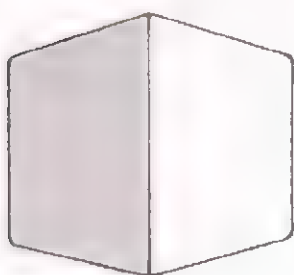
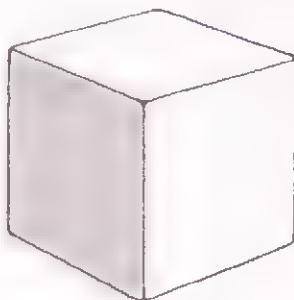
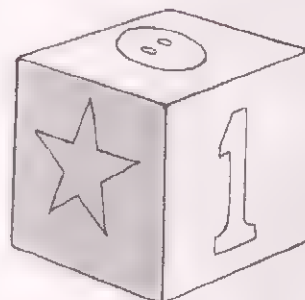
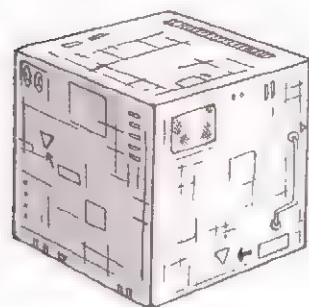
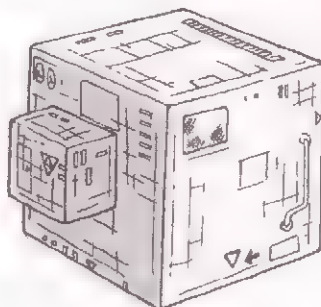
●上级：乍看上去还不错，但……

●大师的工作

什么是所谓的“好画”

素描能力？整体画法？设计？主题？构图？这些似乎都是画漫画时缺一不可的要素，但一想到自己的作品将公诸于世，一定会想让他人感动或是传达心中某种情感，总而言之，如何将自己想传达的信息，让读者感受到才是最重要的。

●譬如“画一个四角箱子”

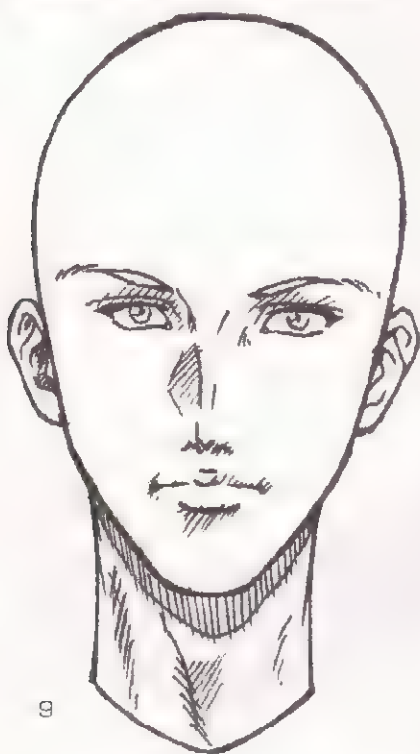
1. 从正面看去的箱子

2. 从斜角看去的箱子

3. 将2加上阴影

4. 使用达折法

5. 再增加高度

6. 加些图形

7. 画出机械图案

8. 延伸出第二个箱子

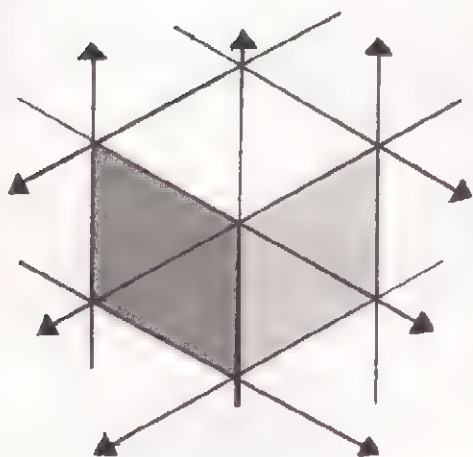
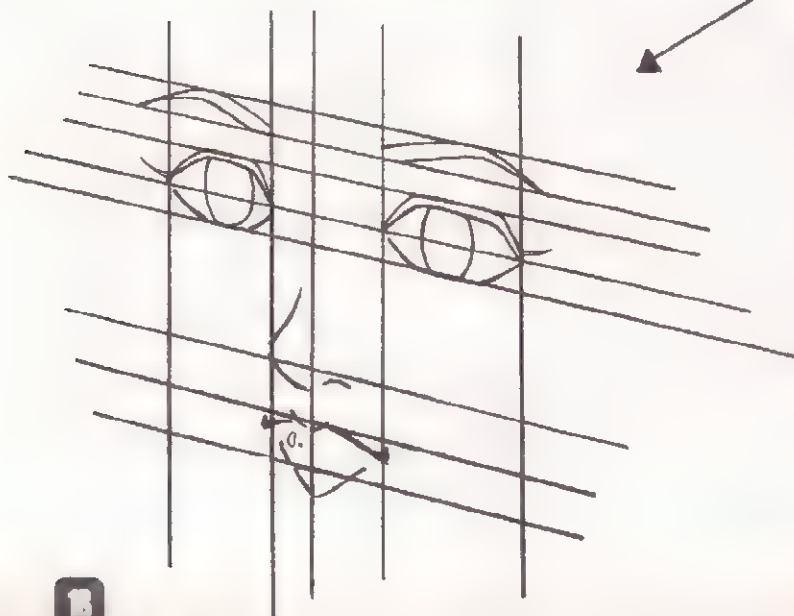
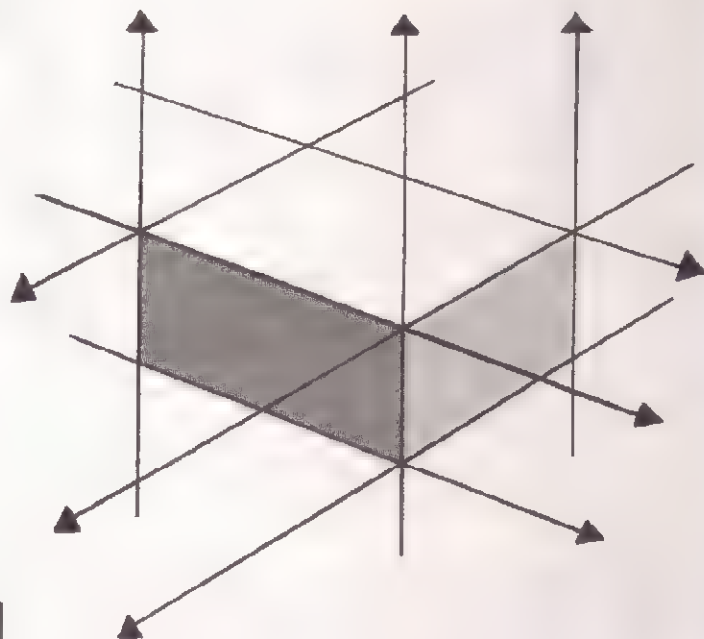
1~6当中逐次增加新的技巧，和前一页一样，超初级与上级之间含有不同的技巧程度，就和图中的1及8是一样的。

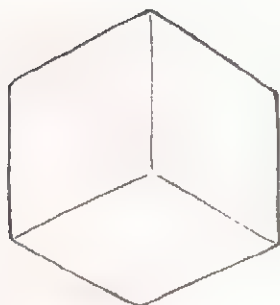
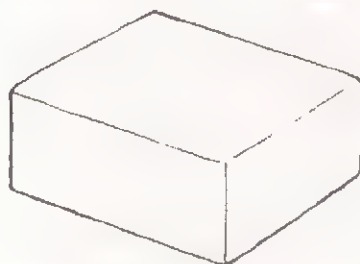
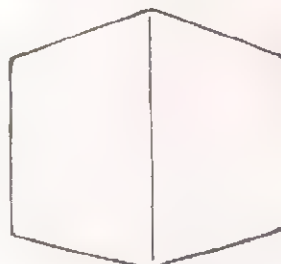
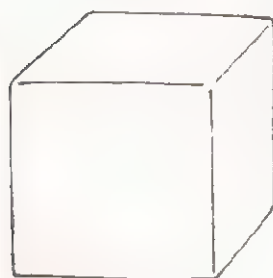
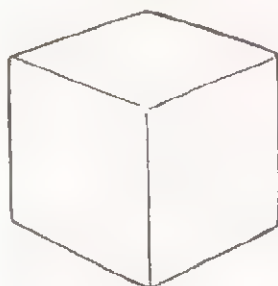
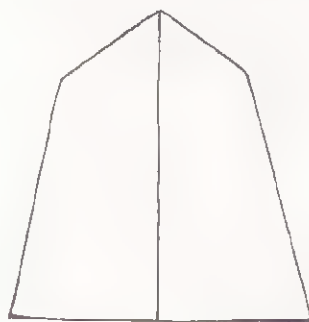
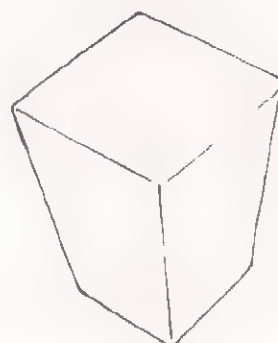
对于读者而言，就算先前知道自己即将看到一个“四角箱子”，但图中的6–8是所谓的“超越想像的图”。
在这样的情况下，并不能说6–8的图形是错误的。相反地，要看绘图者的个性才能决定是否出现有效的结果。
读者是否真的打从心里觉得不错，且有超乎他心中想像的模样，以及如何使读者感受到心中想传达的新信息，才是最重要的课题。基于如此，素描的作用固然重要，但也别忘了要在主题、角色动作及设计方面下点工夫才是必要的。

9

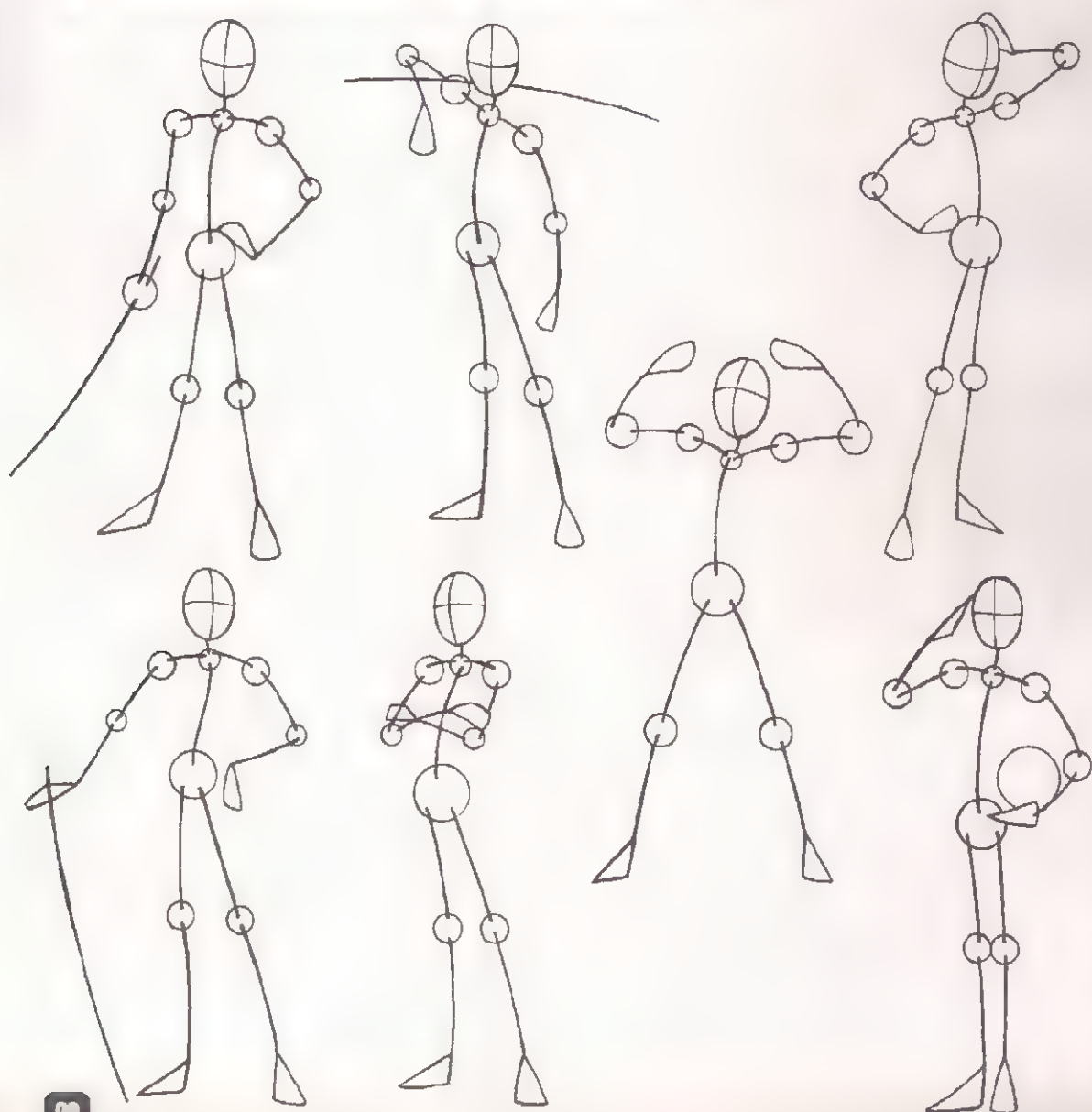
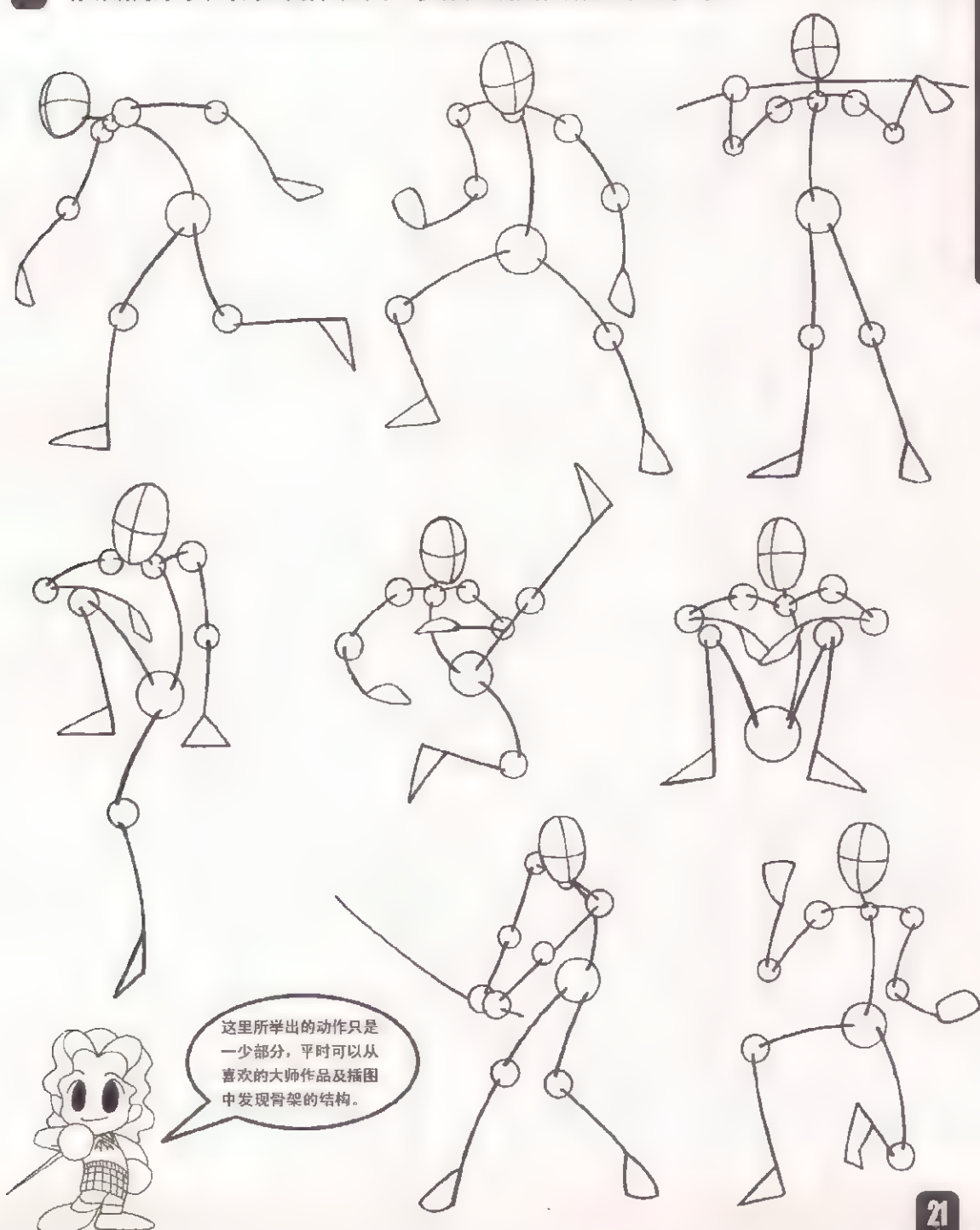
10

虽然是同一个角色，9与10的差距不大但设计不同，彼此的性格也不相同。
可爱的女孩、帅气的男孩，都和四角箱子的原理一样 读者在潜意识中已经有了一个想像的蓝图，不管是漫画还是卡通中的主角，被定格为可爱或帅气的样子是被视为理所当然的。
怎样是可爱？怎样又是帅气？试着花些脑筋，推翻读者心里所期待的样子，让他们大吃一惊 这便是你踏上成功的第一步。
相反地，在同行当中也有一些人画着符合别人所期待的画，就像前页所说的箱子，明明有画到第8个箱子的实力，却只画到别人所期待的第6个箱子的程度。说起来，漫画并不是要画出真实现场的图形，笔法顺畅的漫画以及SD角色等等都是漫画者的目标。

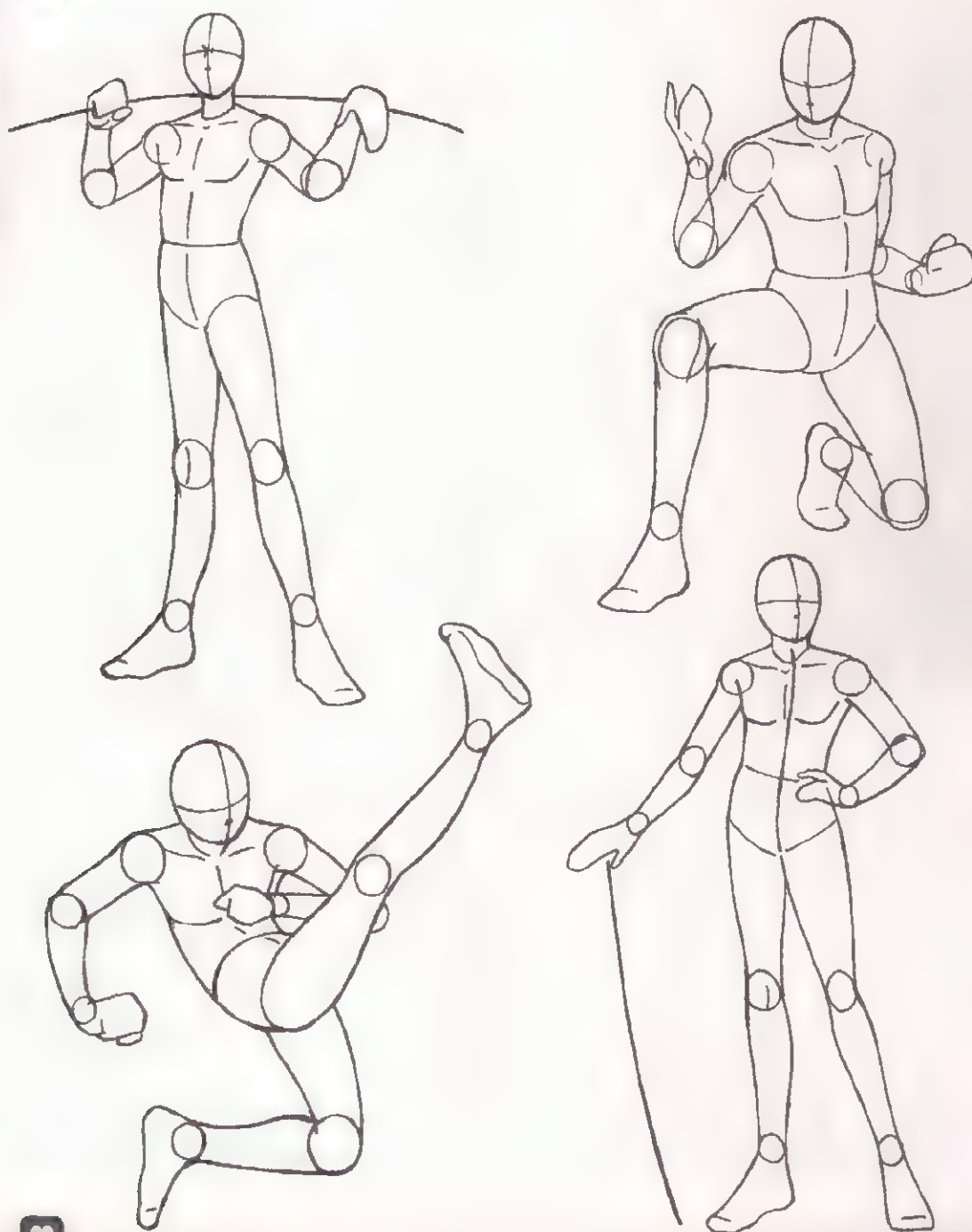
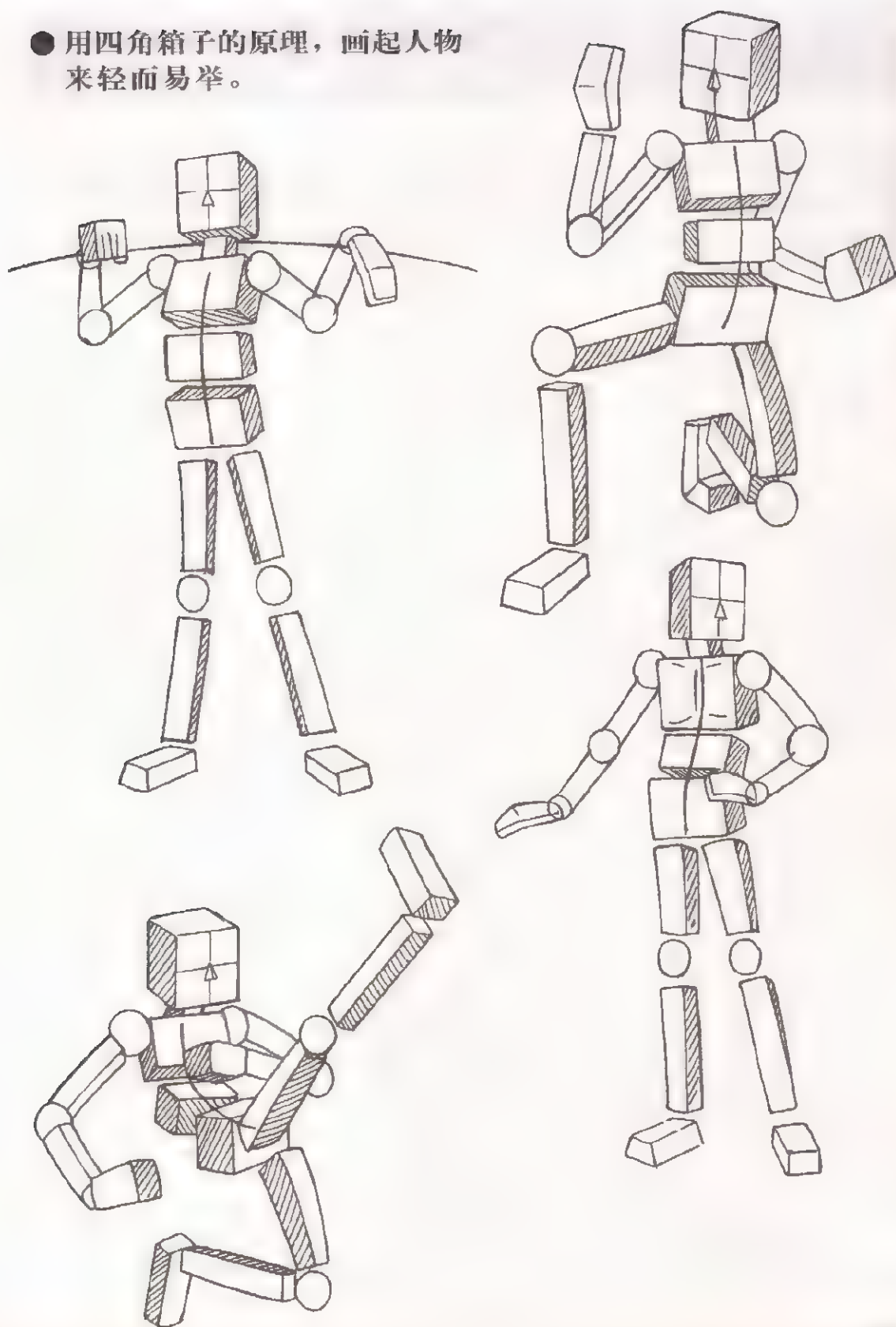
拿起铅笔，画出直线，我会画画了！

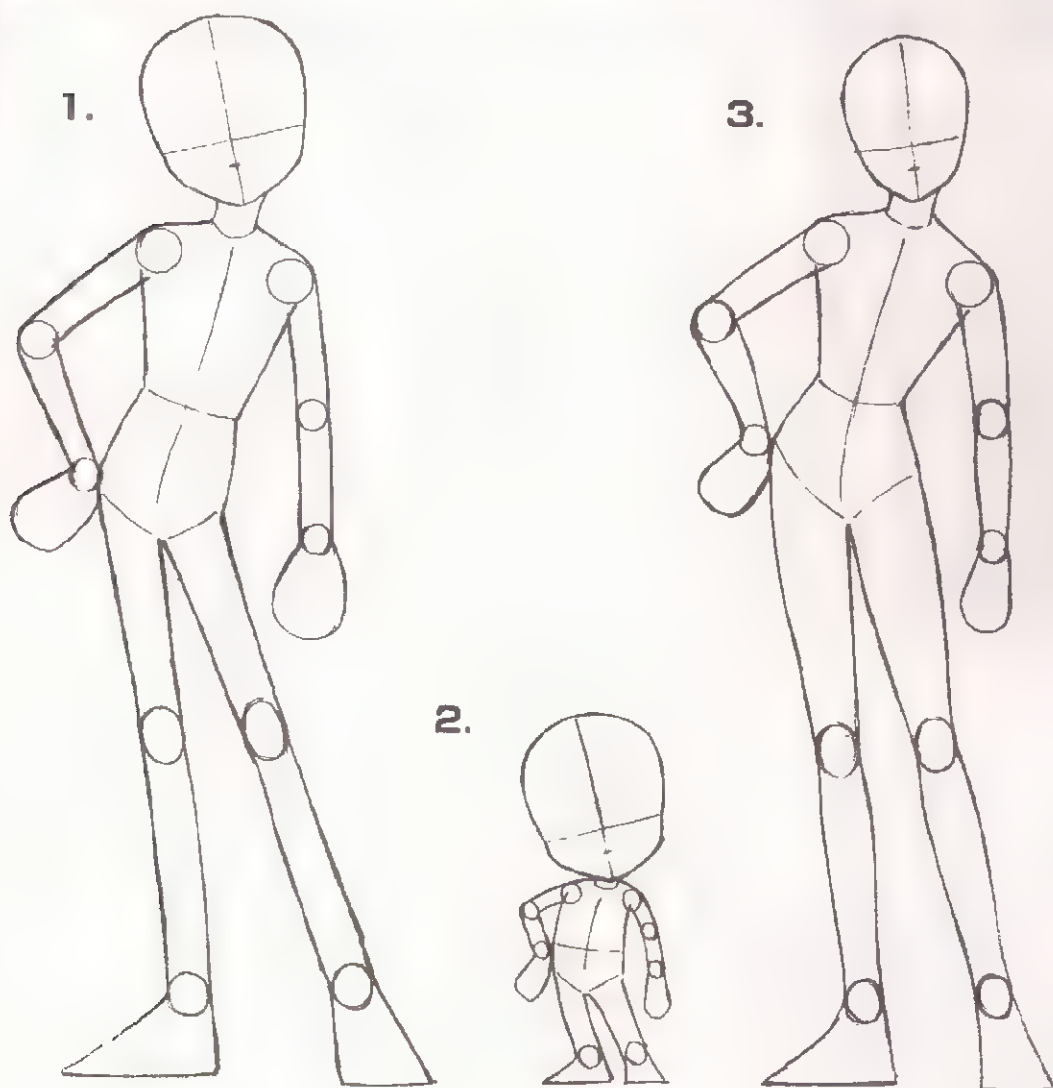
先自然地画出如右页的八个箱子（立体）。
就这几个简单的箱子而言，若没有正确的透视及点的概念而自然画出，画出的画恐怕会有点奇怪。但立体形状就另当别论了。

上面的图没有用尺子画，只是一条平行的线组合在一起，是不是出现了某个形状呢？

人物的脸部也是一样若运用线条的观念，不管是什么脸画起来都轻而易举。

● 首先画个四角形

有些专门的书上有教正确透视的方法，但并不需要像建筑制图一样一丝不苟，渐渐习惯后，不用尺也不画点便可画出图案。
自然画出一条直线——在白纸上连接两个点，凭着脑中的想像及笔感，尽可能地发挥自己的幻想空间，设计也能渐入佳境。

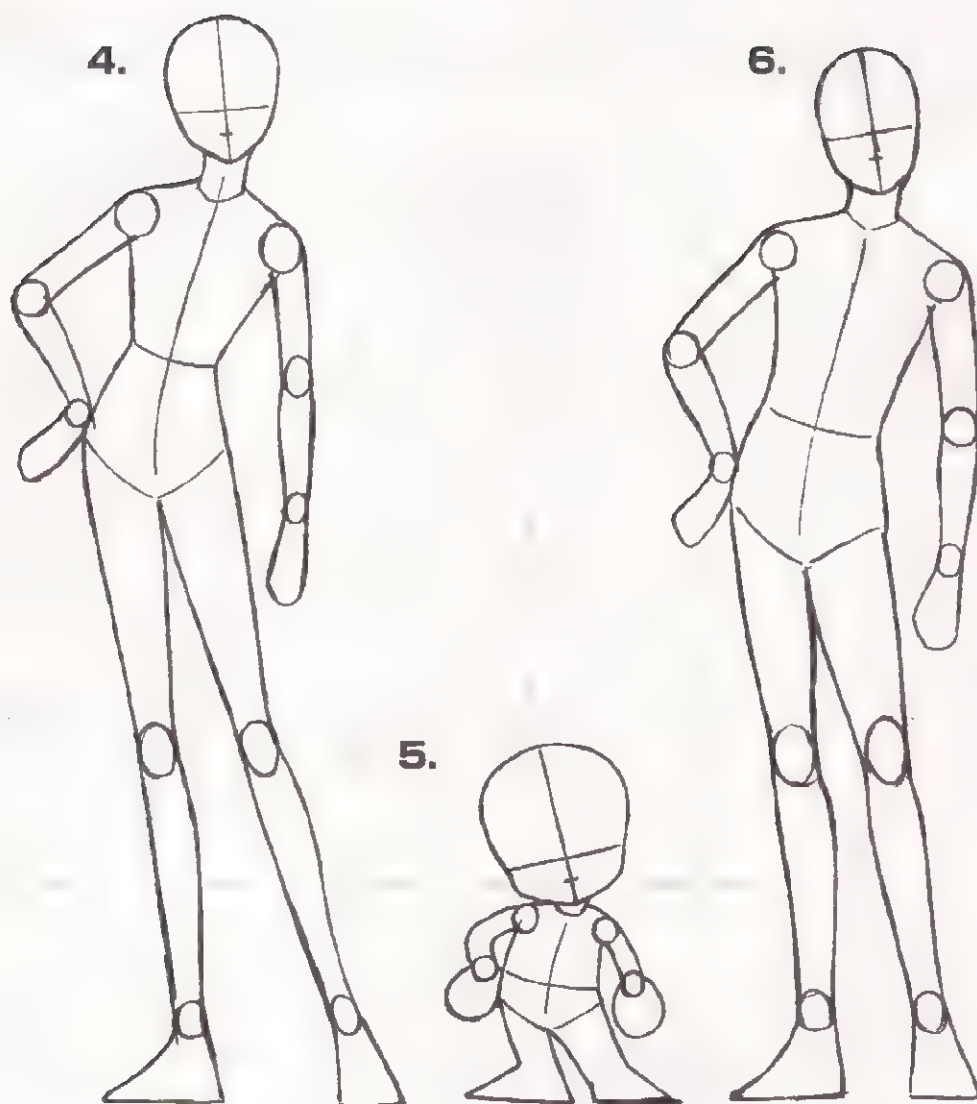
好！要开始画了！但要先做好准备！

开始动笔时，要先画什么呢？
你是否常常拿着铅笔，漫无目的地不知该画些什么？RPG的人物、漫画的人物、格斗的人物，还是想画些插画、海报、设定表呢？
其实你大可不用设定范围，即使乱画也没关系　但你必须先在脑中做好具体的想像　譬如"我想要画这个角色，想要画这种画面，或想画出那样的感觉"等等。
确定好目标，再来画动作的骨架。这样一来，你就不用再烦恼开始的部分画了好几次都不成功，或是脚的部分擦了又擦总不完美的问题了。
即使是职业的画家也都是先做这些步骤，这也是人物设计的第一步。

这两页有几个平时常做的动作。最需要大家特别注意的地方是，躯干的弯曲度。因为人类的身体相当柔软，即使是站立时，背部的部分也不是挺直的状态。
大家应该可以发现，虽然没有画上头发，眼睛，也没有穿上衣服，但却能够感受到人物的个性。不只是因为姿势的不同，所谓的“表演”也传递出了信息，是一种无意识的信息。
若你是个对画画没有信心的人，不妨用这种圆圈及线条的方式来构图，这样和别人比起来，就没有所谓的好与不好的差别。但是，这一步骤将会影响到作品的40%之多。

画好骨架后，再加上肉体部分

若你还是觉得人物整体的设计很困难，就先使用最简单的四角箱子原理。
真正在画插图时，这样的四角箱子概念并不是那么必要。最重要的是要考虑身体的某部分所面对的方向。

● **用四角箱子的原理，画起人物来轻而易举。**

最后再进入头部及身体的阶段

想想最近自己较喜欢什么样的画？
OVA式？漫画式？插画式？你是否有仿效自己喜欢的大师的画法，却怎么画也不像的经历呢？你是否发现，到目前为止自己随笔画的图，与自己喜欢的人物比起来，虽然设计不同，但感觉有点类似呢？先不用分析像八头身或七头身那样复杂的问题，但至少要先知道自己脑中所想要画的到底是属于什么样的类型。

1 卡通动画型。头与手脚都比较大，并不强调关节及筋肉的部分，头比手脚还要大些。

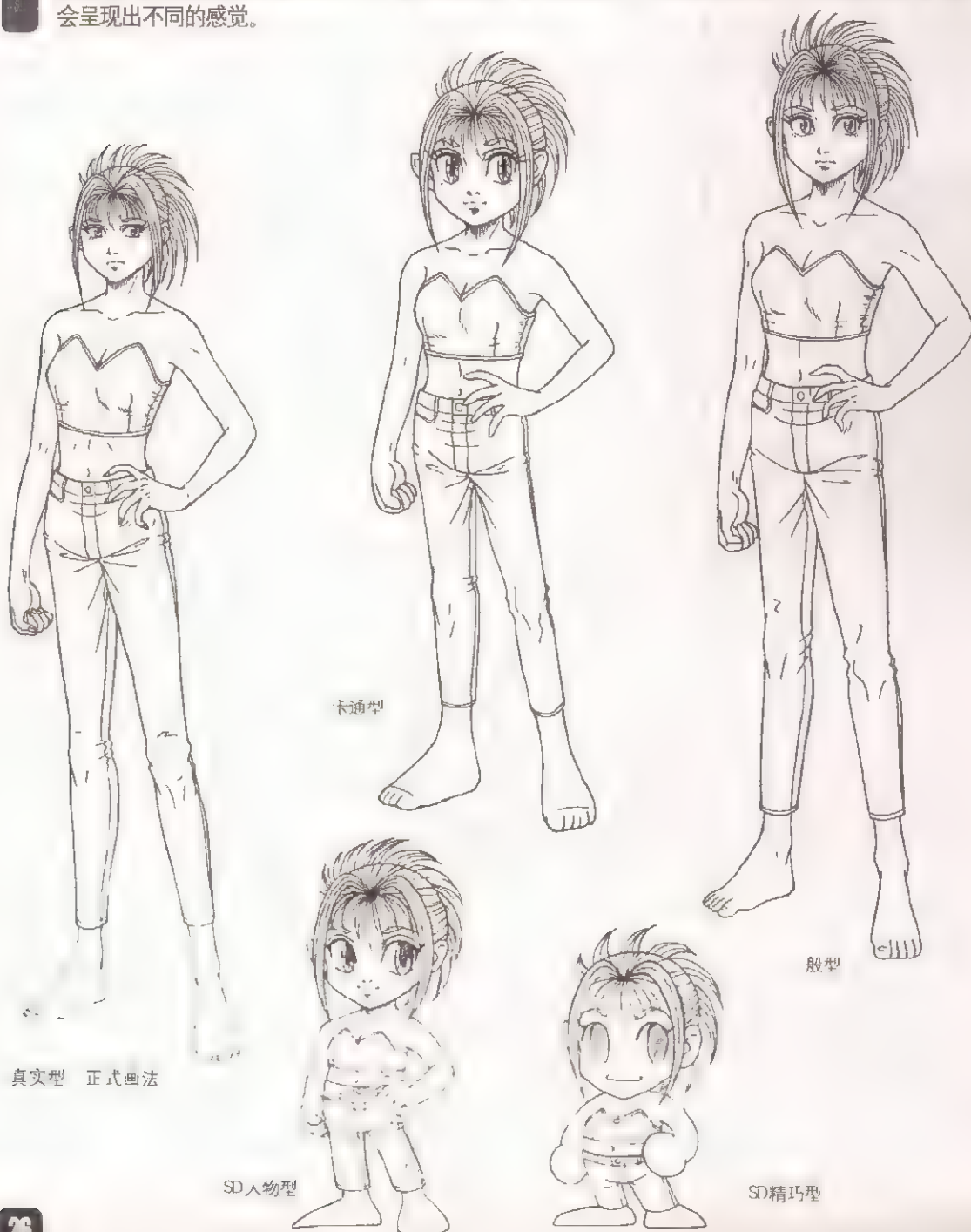
2 头大身体小的SD型，模样像卡通造型，看起来很可爱。

3 美少女型，腰很细，强调身体凹凸有致，关节及筋肉部分也画得很仔细。

4. 少女漫画型。上身很瘦，腿很长，和美少女型一样，身体玲珑有致，但头比较小。男人的画法，肩膀会稍微宽一点。

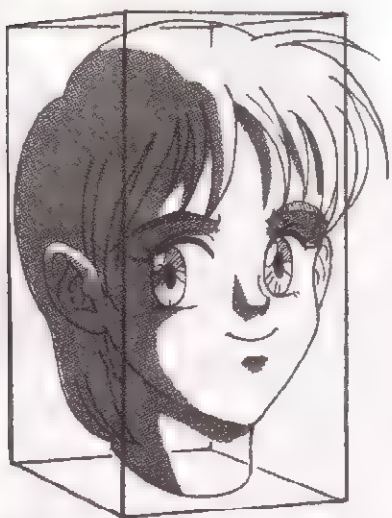
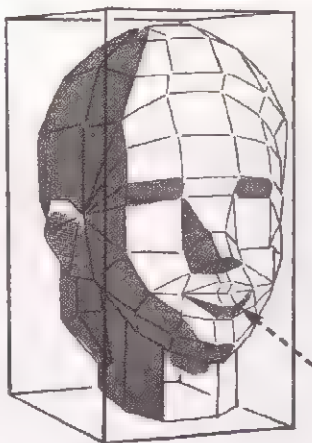
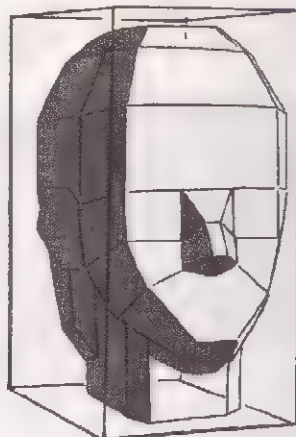
5. 卡通感的SD人物型。与前一页的SD人物型相比，仔细看便可发现不同。手腕稍细，手脚略大，强调整体感。

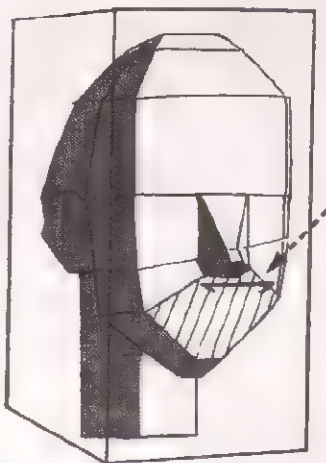
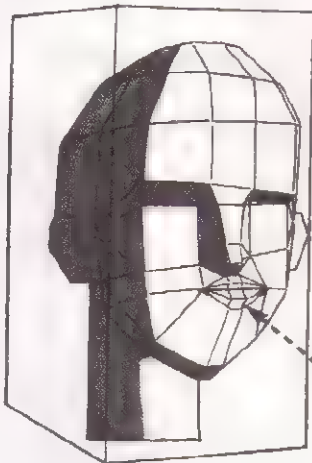
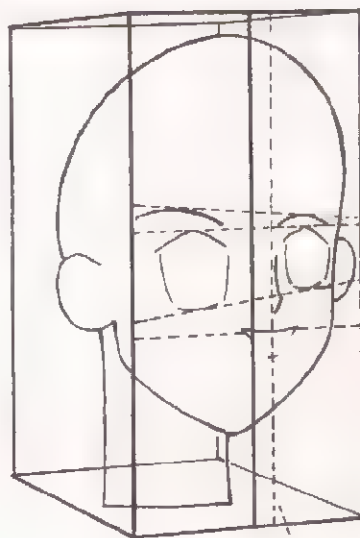
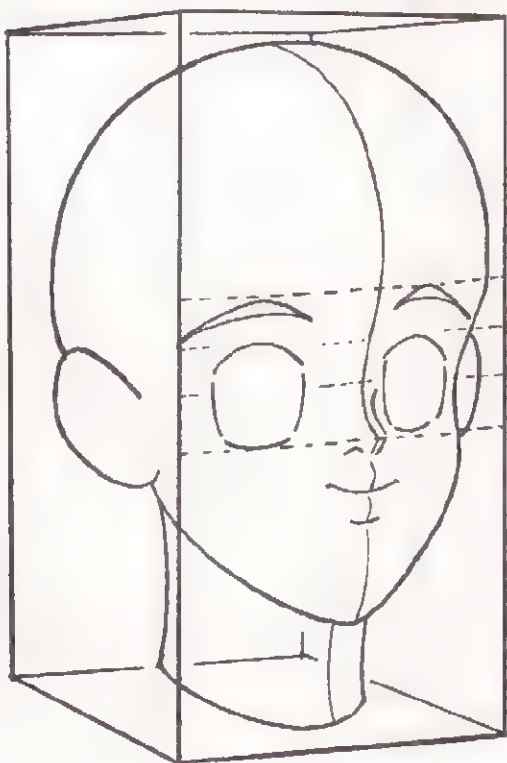
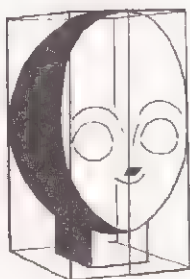
6. 真实型。身体的长度和脚长与平常人一样，女孩子的腰部并没有那么细。

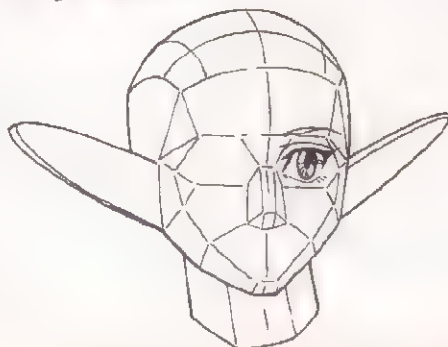
最后再进入头部及身体的阶段

随着脑中想像的人物的方向，画法也会有所不同。
并不只是头部及身体的不同。即使同一个人物也会有不同的画法，有漫画法，插图法等，根据不同的画法，图画的细部也会出现不同。特别是眼睛，手指的画法。仔细绘图的部分及省略的部分，都会呈现出不同的感觉。

第二章　画出人物表

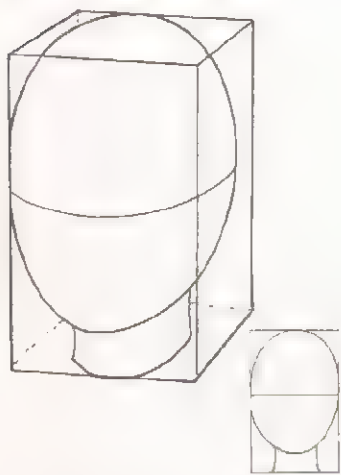
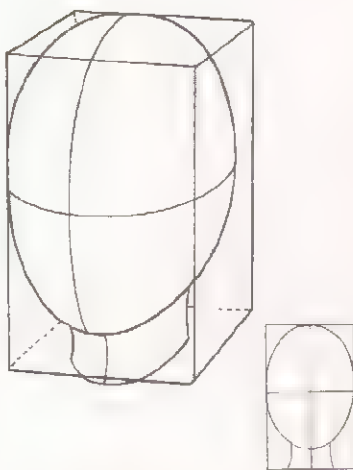
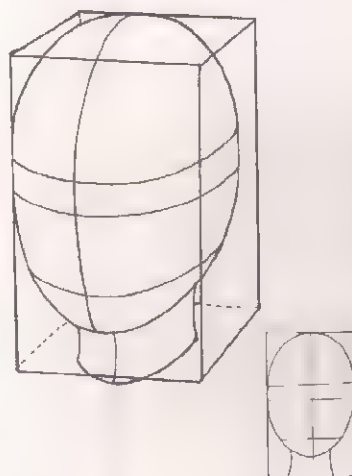
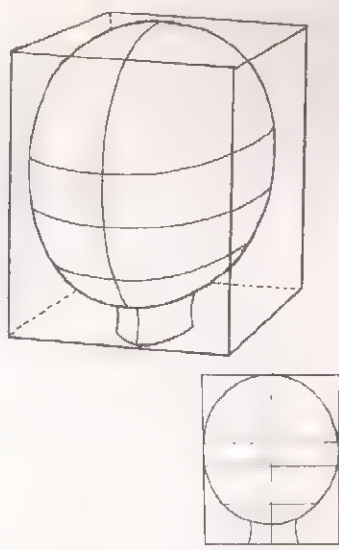
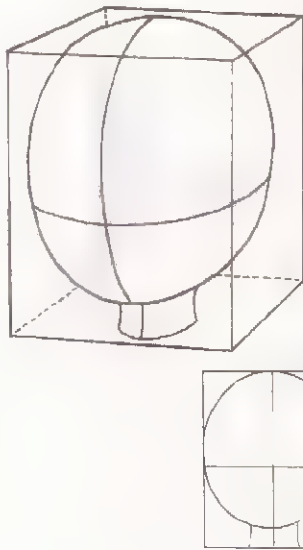
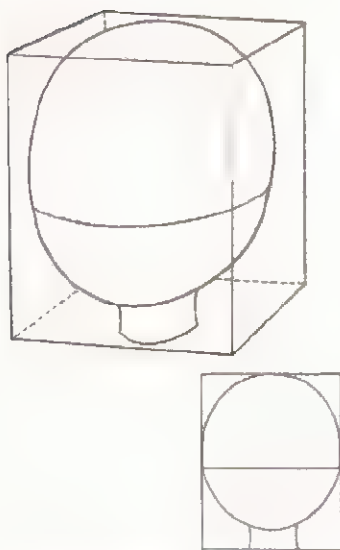
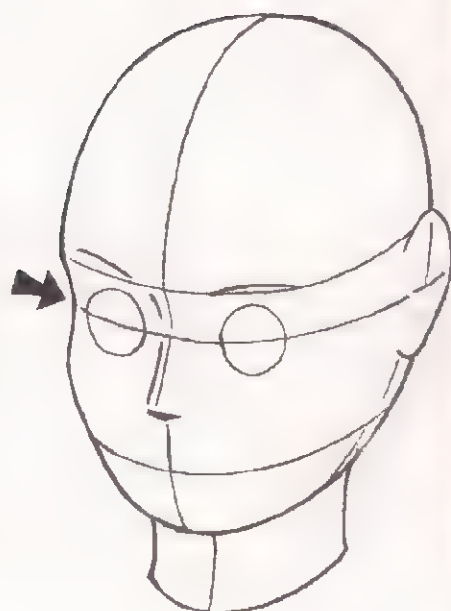
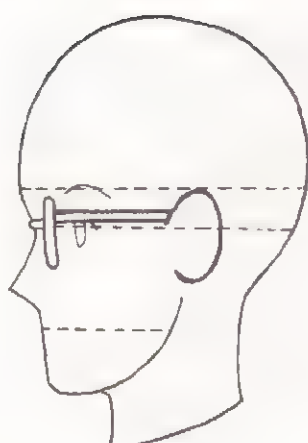
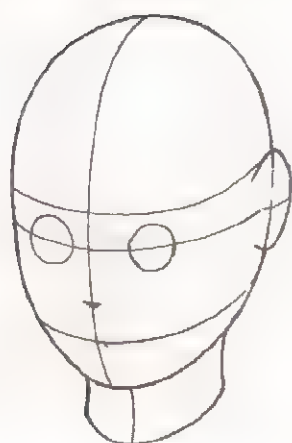
用箱子想像

你曾经将自己的画翻过来，透视看过吗？
经过透视，就能清楚地呈现出设计时的细节，特别是脸的部分。
这是因为我们只看到平面式的轮廓，而没有注意到形状的立体感。
那要怎么画才好呢？首先，用解剖的原理来画最好。如下图的游戏人物图，有点像雕刻。但不是要你一定画出来，最重要的是感觉。虽然说起来有点抽象，但用感觉最重要。你是否感受到这样的感觉，会清楚地呈现在你的画中。
请你回想一下第一章所出现的四角箱子，用这样的方法是最简单的解剖方式。我们也会为你详细分析。

● 完成图，大师的工作

最初的阶段，请注意他的嘴巴，没有弯曲度，所以看起来像是贴上去一样。

这是较简单的解剖型。

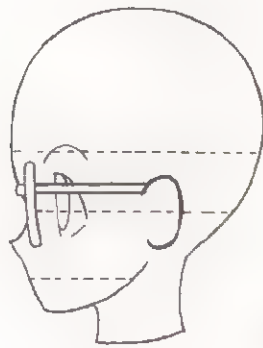
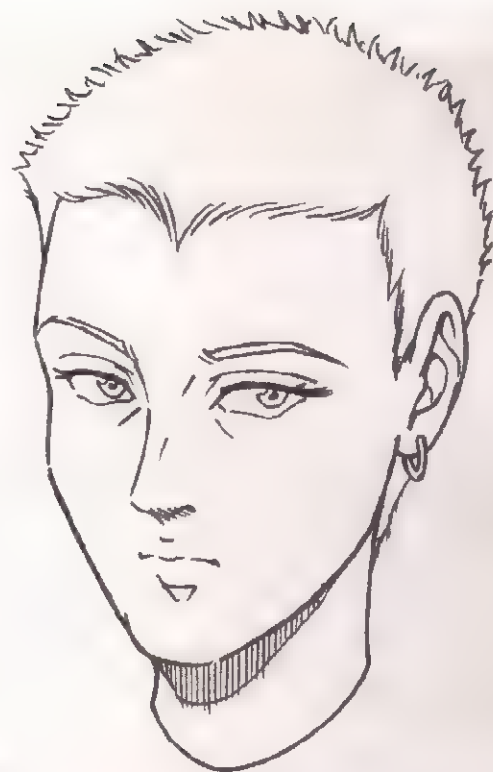
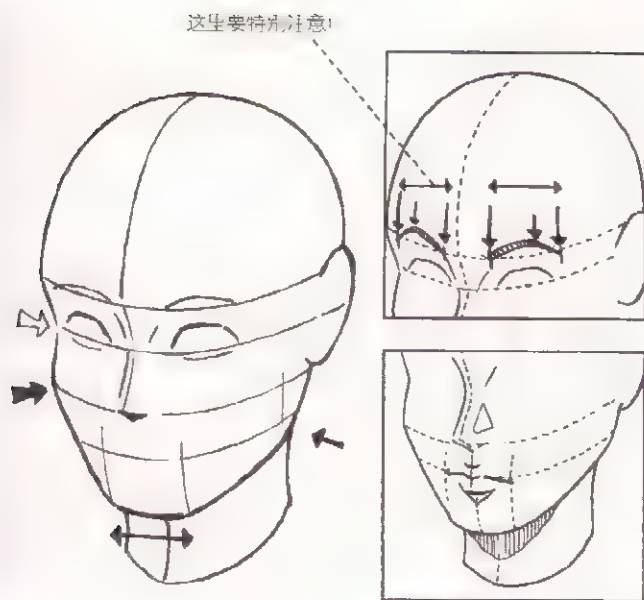
总觉得哪里怪怪的，却说不出所以然，总之，这是幅难看的画。

第一个阶段就足以让我们伤透脑筋，首先请看一下眼睛的部分。眼睛的大小有着微妙的不同，其位置特别重要。之所以会让人觉得怪怪的原因是，眼睛的高度和脸型的曲斜（头的轮廓线）没有平行而产生不自然感。和之前的弯曲度是同样的道理。请大家再比较一次完成的图形。

重 点

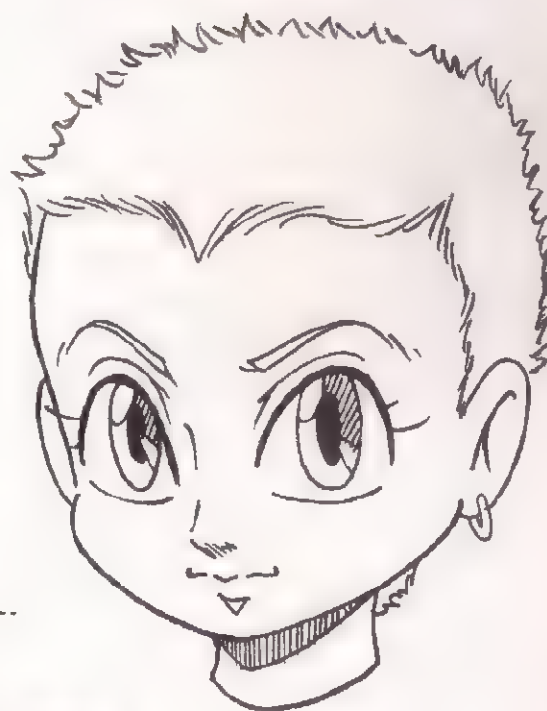
即使是变形的卡通造型人物也是如此，以这样的立体型概念为基础，不知不觉中便能成为绘画的高手。

实际画画看！——脸部及位置的关系

前页说明过，画脸的时候，十字的位置相当重要 轮廓、眼睛的设计、头发的模样是否完美都深受十字的影响。甚至在画十字的同时就已决定好人物的个性了。那么，请你拿起铅笔，一起来实际操作吧！

真实型人物

1 首先用十字来决定眼睛的高度 。

2 接着在脸面朝向的方向画上纵线。也就是鼻梁的位置。

3 再画上眉毛及嘴巴的线，眼睛与眉毛的宽度能决定眼睛的大小。像下图一样 若想将眼睛画大点，就将两线的距离拉开。

变化型人物

4. 在纵线画上鼻子的位置，在眼睛的部位画上大概的图案。简单地说，眼睛愈低，愈显得稚气。（如下图）

5. 在眼睛的高度线上决定耳朵的大小。耳朵的高度大约是挂上眼镜时的位置。一般而言，耳朵的位置会比眼尾高一点，但渐渐习惯后，可随个人喜爱改变。

6. 在眼睛、眉毛之间的位置，将轮廓线稍微弯曲，这样可以显示眼睛的凹度。这里是最容易失败的地方，即使是熟练的人也会从眼睛的线开始，画上鼻子的大概形状。请你摸一下自己的鼻子，眼睛之间的地方是最凹陷的地方，这样突出的部分便会明显。

完成!!

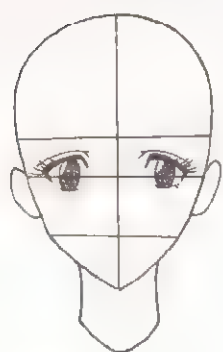
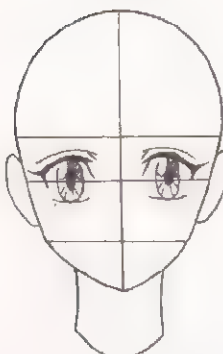
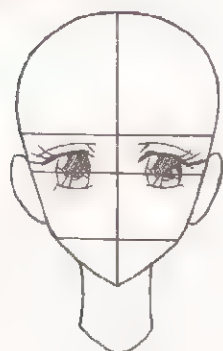
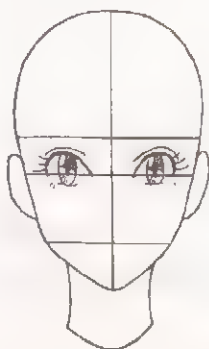
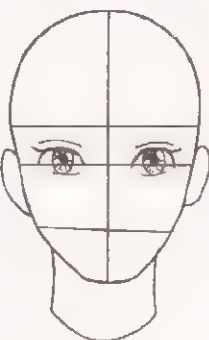
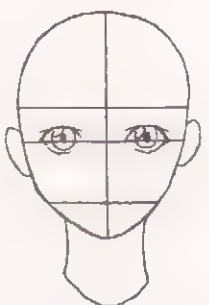
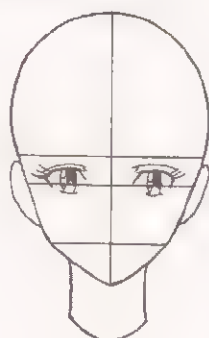
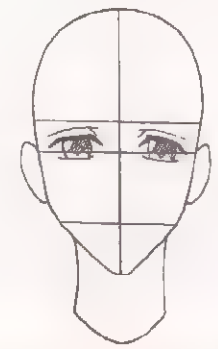
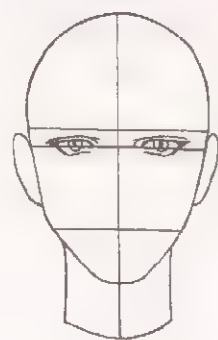
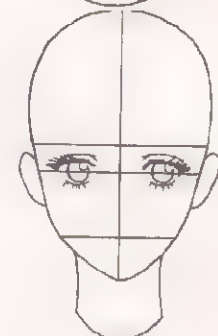
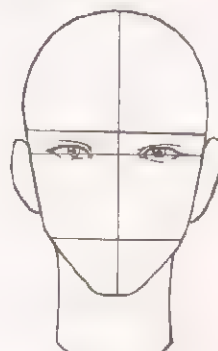
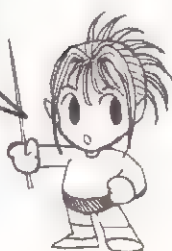
在嘴巴的横线上画上嘴唇。在画眉毛时要注意到左右对称的问题。嘴唇也是如此，如果左右不对称，即使是画微笑的表情，也会显得很僵硬。关于下巴的部分，真实型人物的宽度较大，而变化型人物集中在脸的中心，脸较尖。真实型人物让人注意到他两颊的张度。

重点

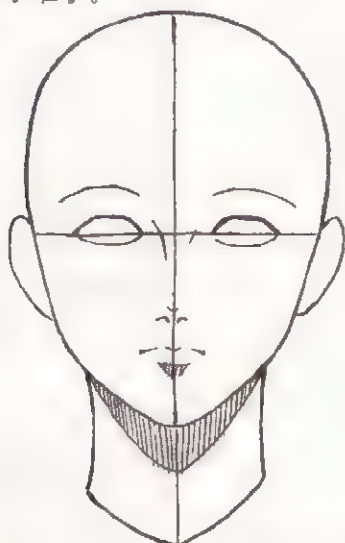
要注意不要让自己习惯从眼睛附近开始画鼻子，这样看起来会有点奇怪，头会很小，而整体也会显得歪歪的。

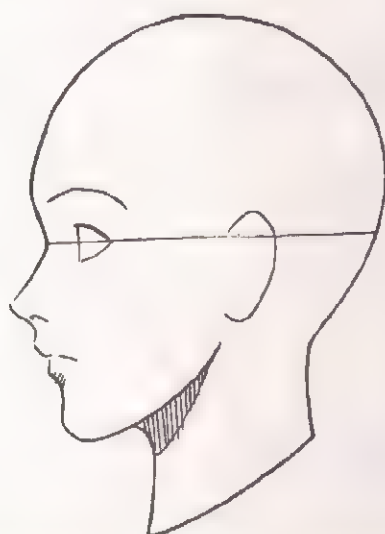
光头造型，看出不同类型的十字线

●变化型

●简单型

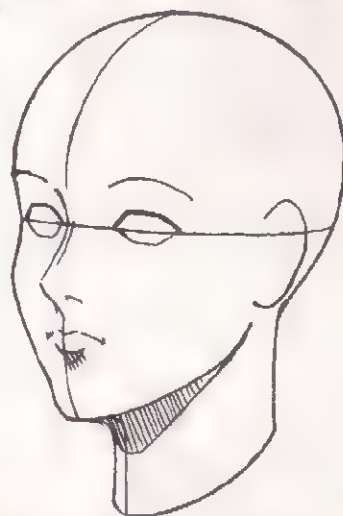
●真实型

画出不同角度的脸型

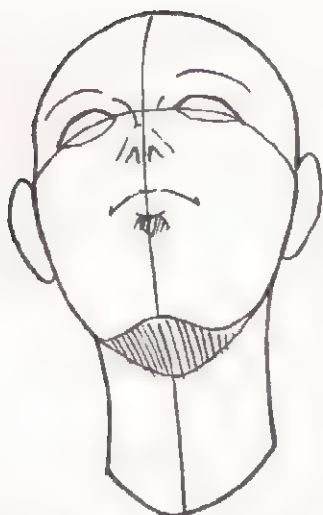
为了画一个完美的头像，不只侧面的脸重要，俯视及仰视的脸也很重要。
但一切都要以十字开始。
下图有各种不同角度的脸型。如果能学会所有的图形，相信你的绘画程度已算是不错的水准了。

●基本一（正面）：难易度一

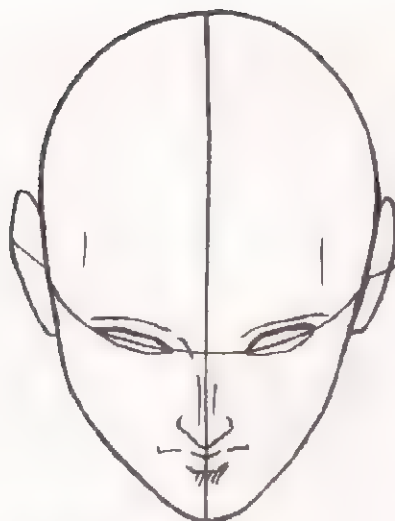
左右的歪斜程度可清楚呈现头的姿势。要注意纵线中心线两侧的幅度需相同。

●基本二（侧面）：难易度一

鼻子到眼球之间的距离便是难处所在，请计算一下两眼之间鼻子的高度。下唇会比上唇低一点。

●斜后方：难易度三

不要忘记画上耳朵的厚度。以眼睛的横线为基础，便较容易掌握。

●斜左方：难易度二

看似简单，但很容易出错。要特别注意眼睛左右的大小。

●仰视：难易度五

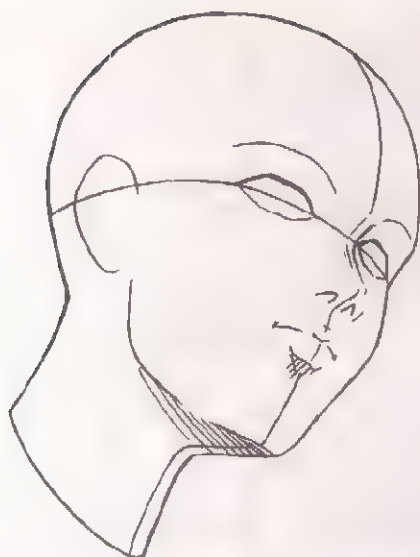
要注意下巴到眼睛的线。鼻孔的位置比想像中高一些。

●俯视：难易度五

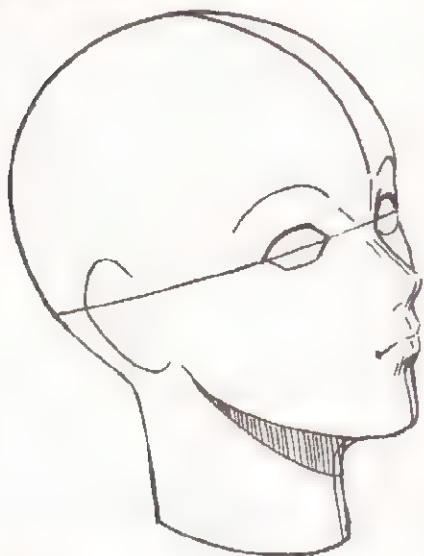
从鼻尖到嘴巴的距离会比较接近。从眉毛的角度便可决定俯视的程度。可参考后面的图形。

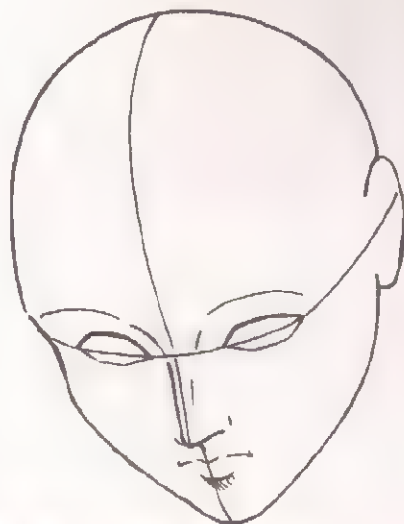
●斜左及右＋微俯视：难易度三

要注意头的大小。从耳朵到鼻子的距离便是决定的关键所在。

●斜左＋仰视：难易度五

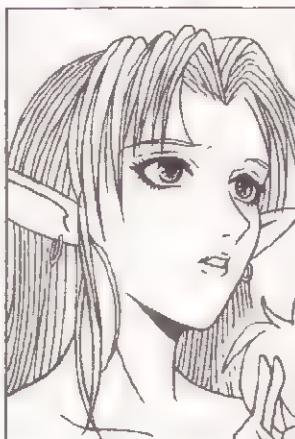
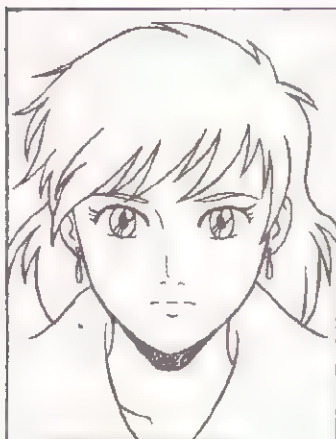
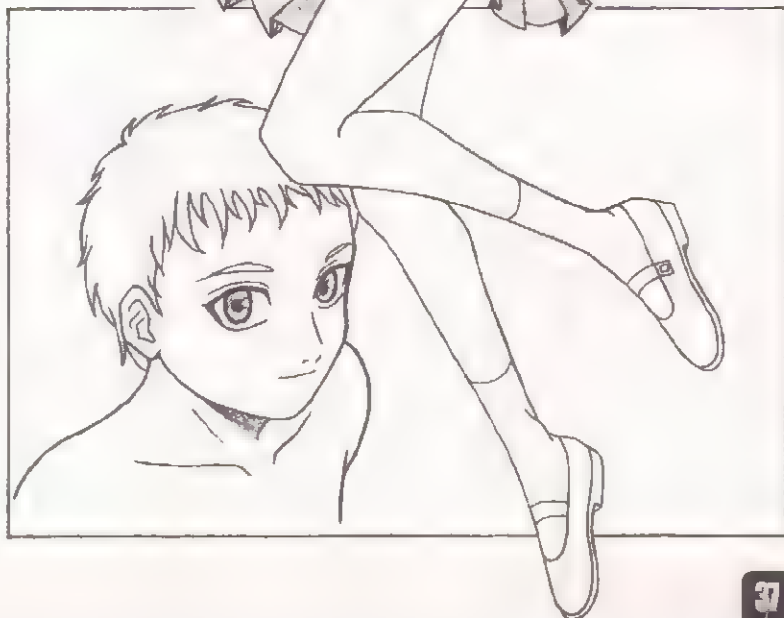
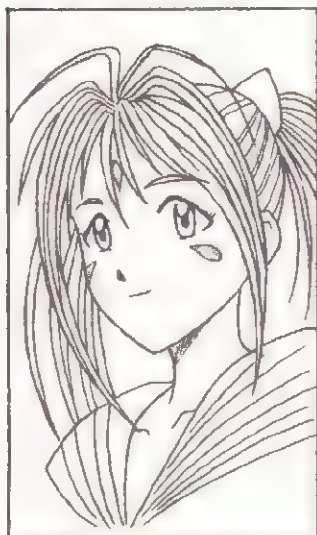
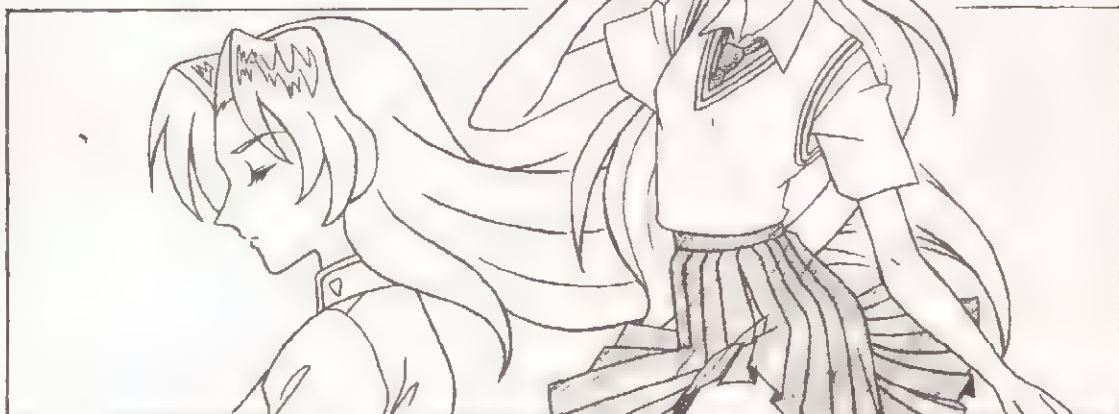
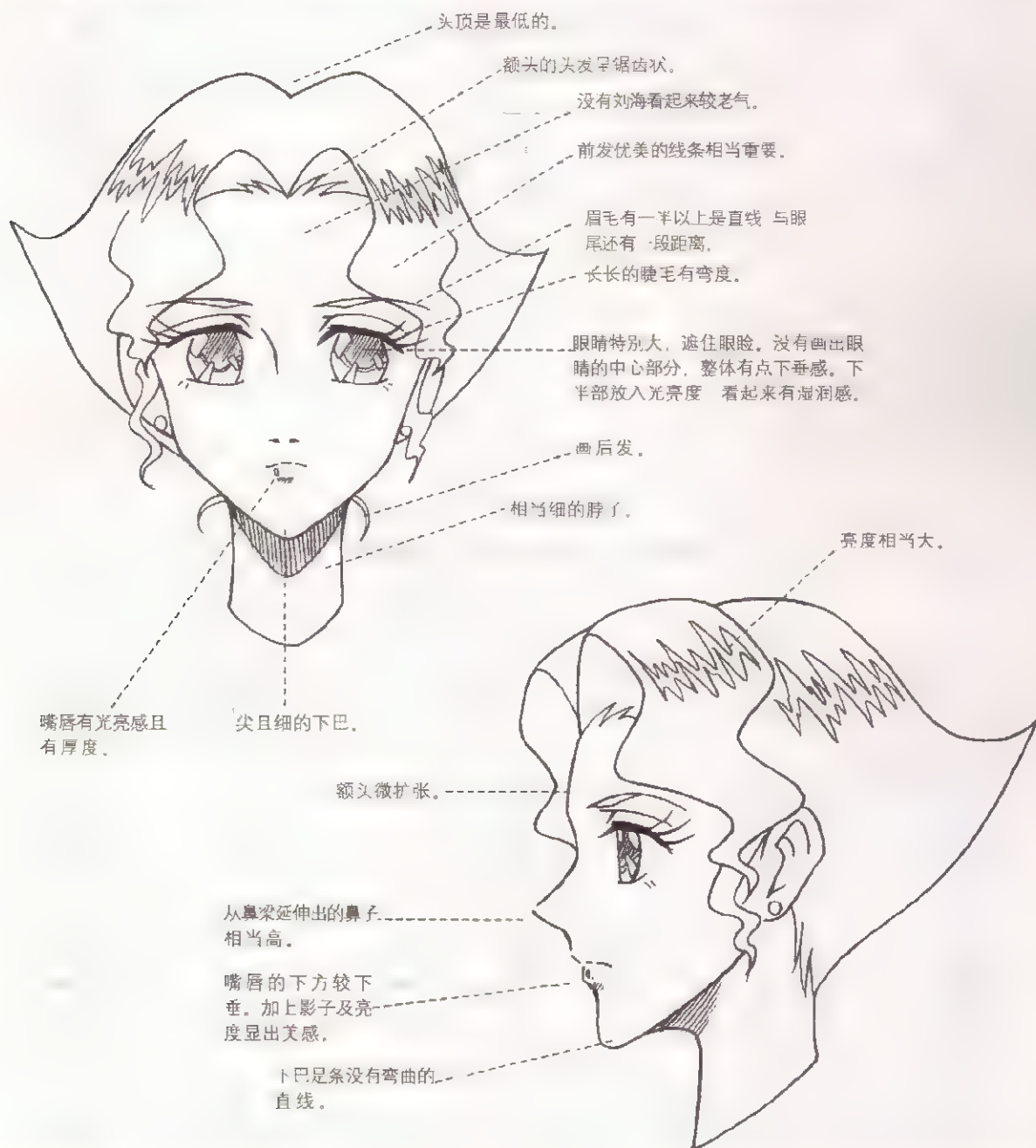
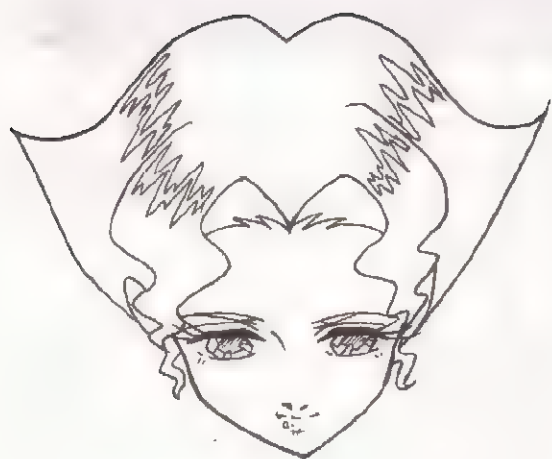
若能学会这种画法，你的绘画技巧便能大大地提升，不断地练习是最佳的方法。注意不要让眼睛有下垂的感觉，眼睛及头的弯曲度要平行。发型的画法要看人物的个性而定。

●斜右＋微仰：难易度四

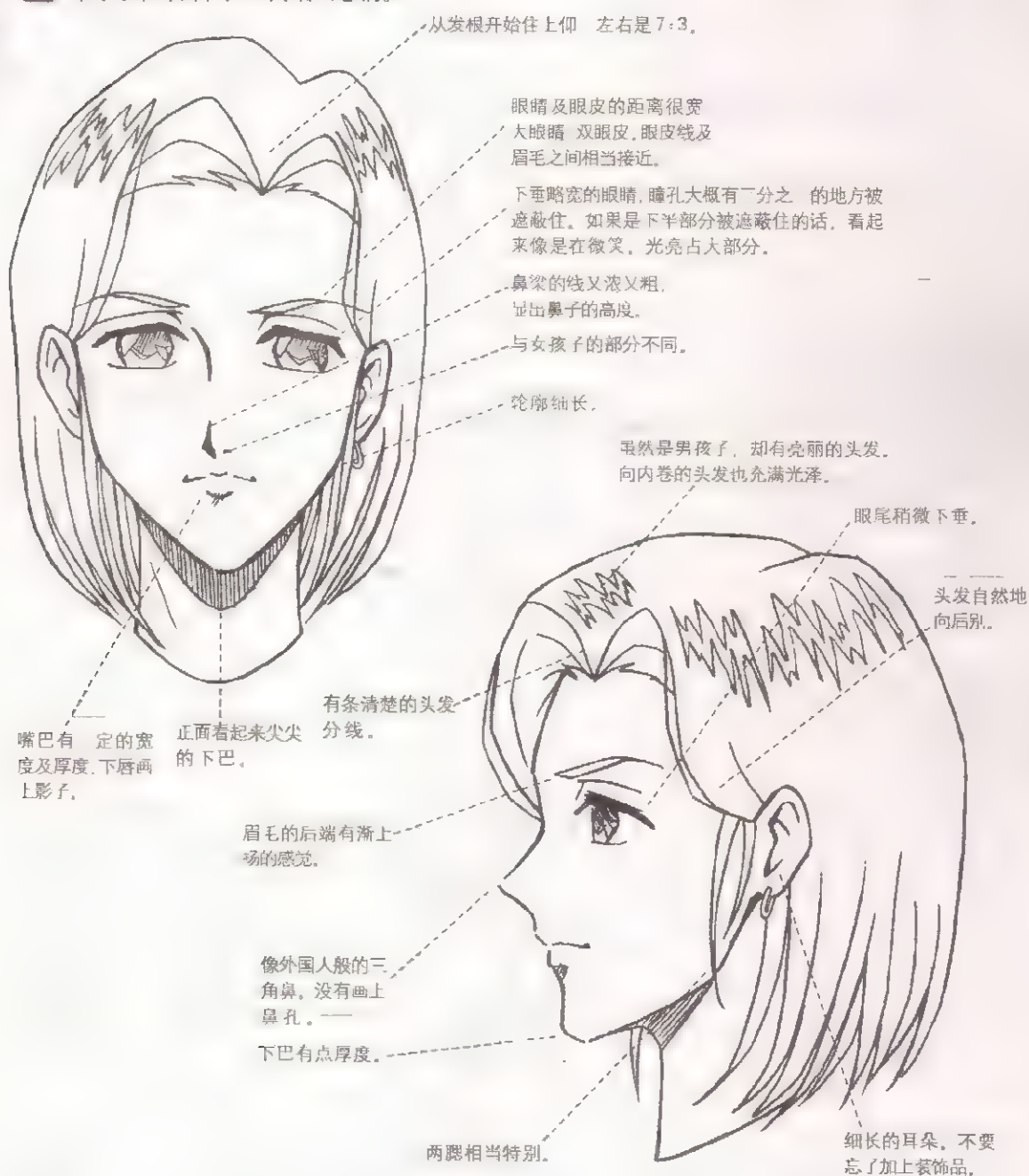
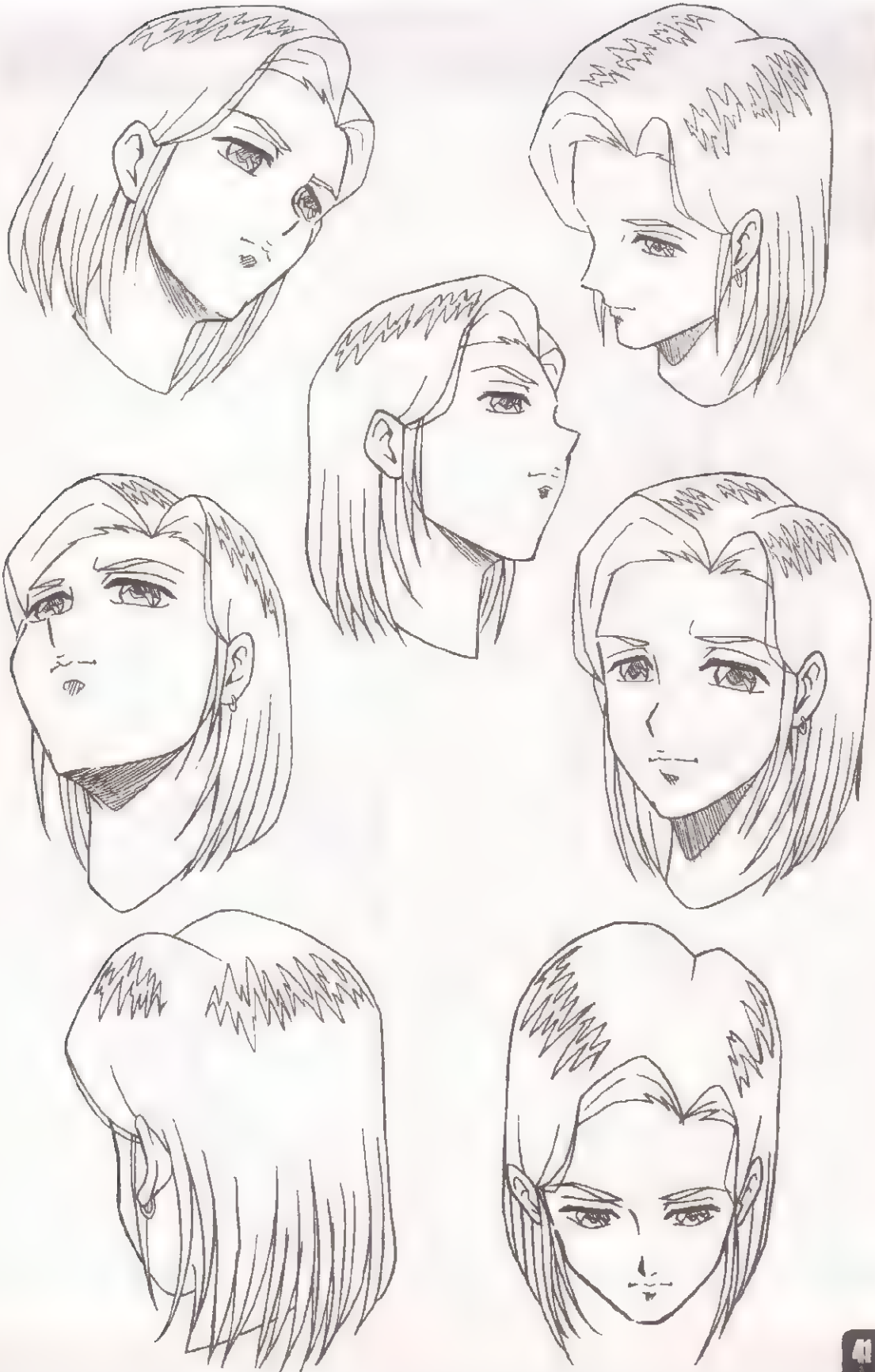
左右眼的倾斜度是最困难的地方 下巴及额头的斜度要平行，眉毛和嘴唇也一样。

●斜右：难易度四

这似乎是最容易拿来测试的角度。在鼻子的线上画出另一边的脸（两颊、眼睛、眼睑、眉毛），是相当困难的技术。处理得好便是一幅好画，要注意眼睛及耳朵的距离。

●微俯视：难易度二

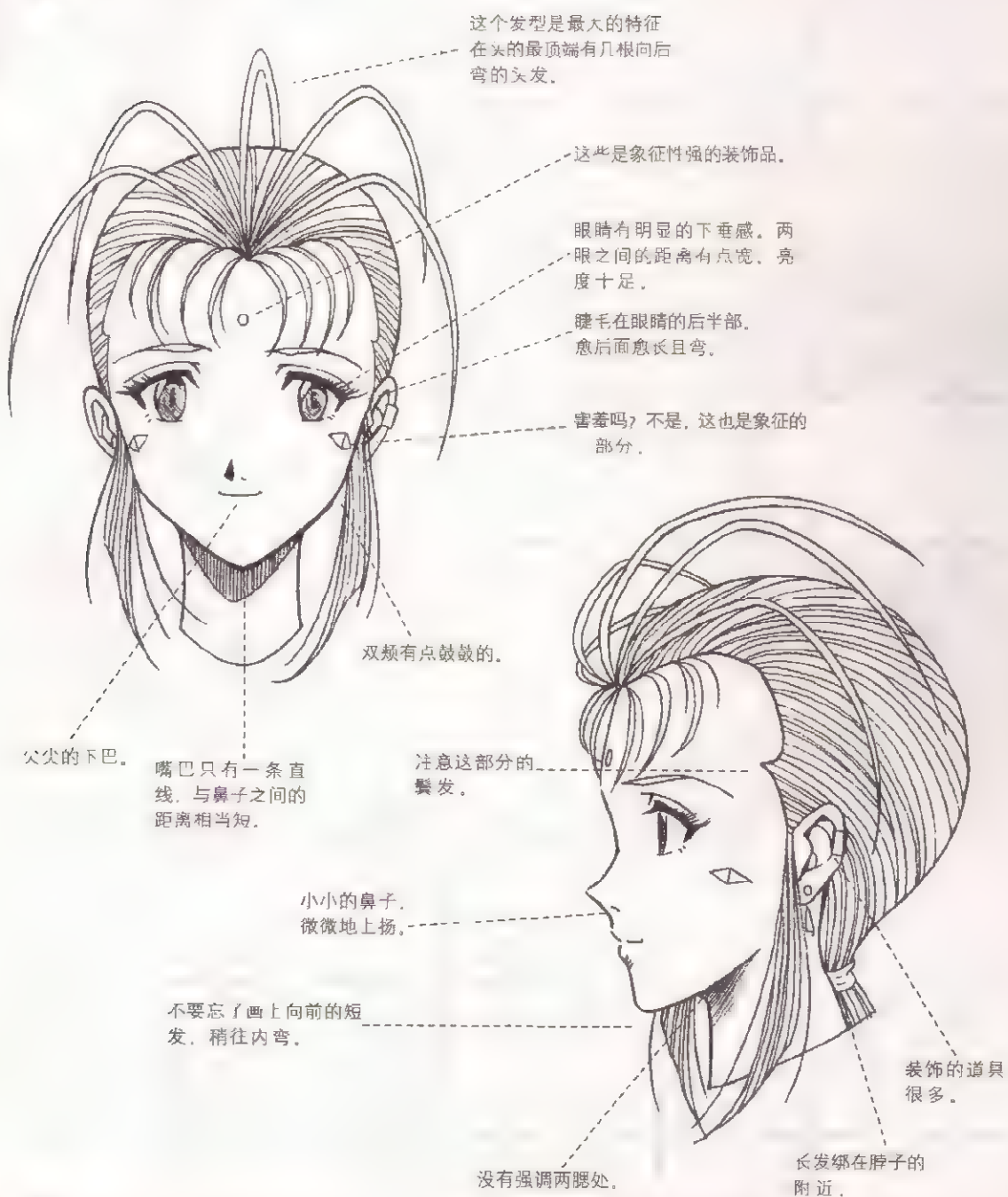
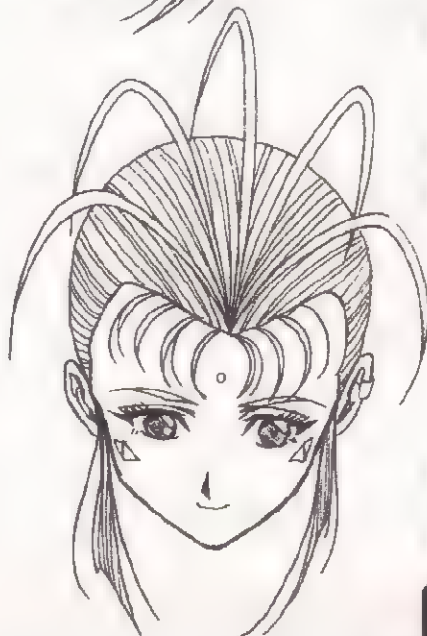
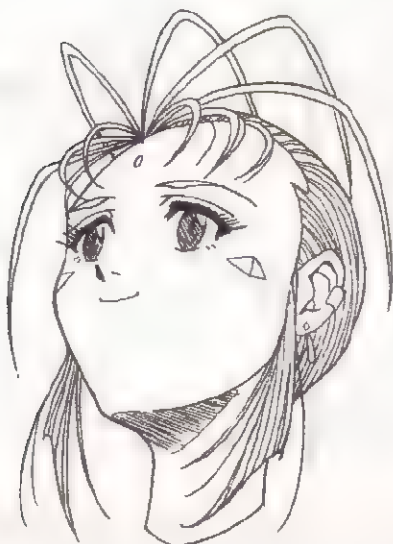
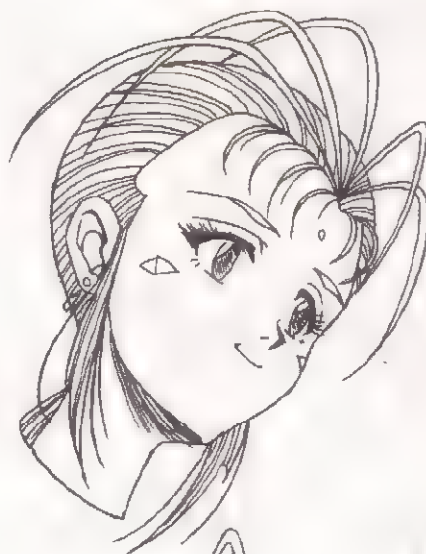
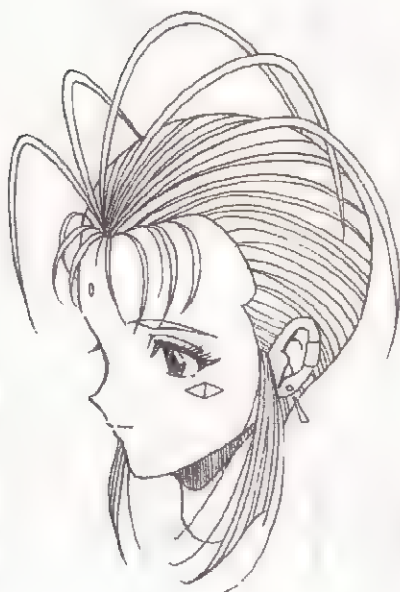
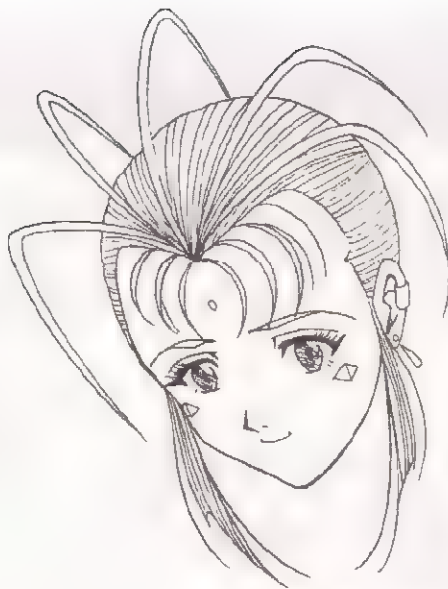
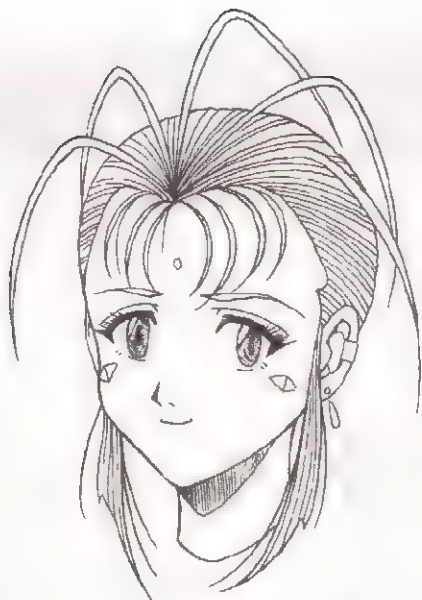
鼻子及嘴巴之间较近，一般人会将右脸画得太靠前面，这点要特别注意。

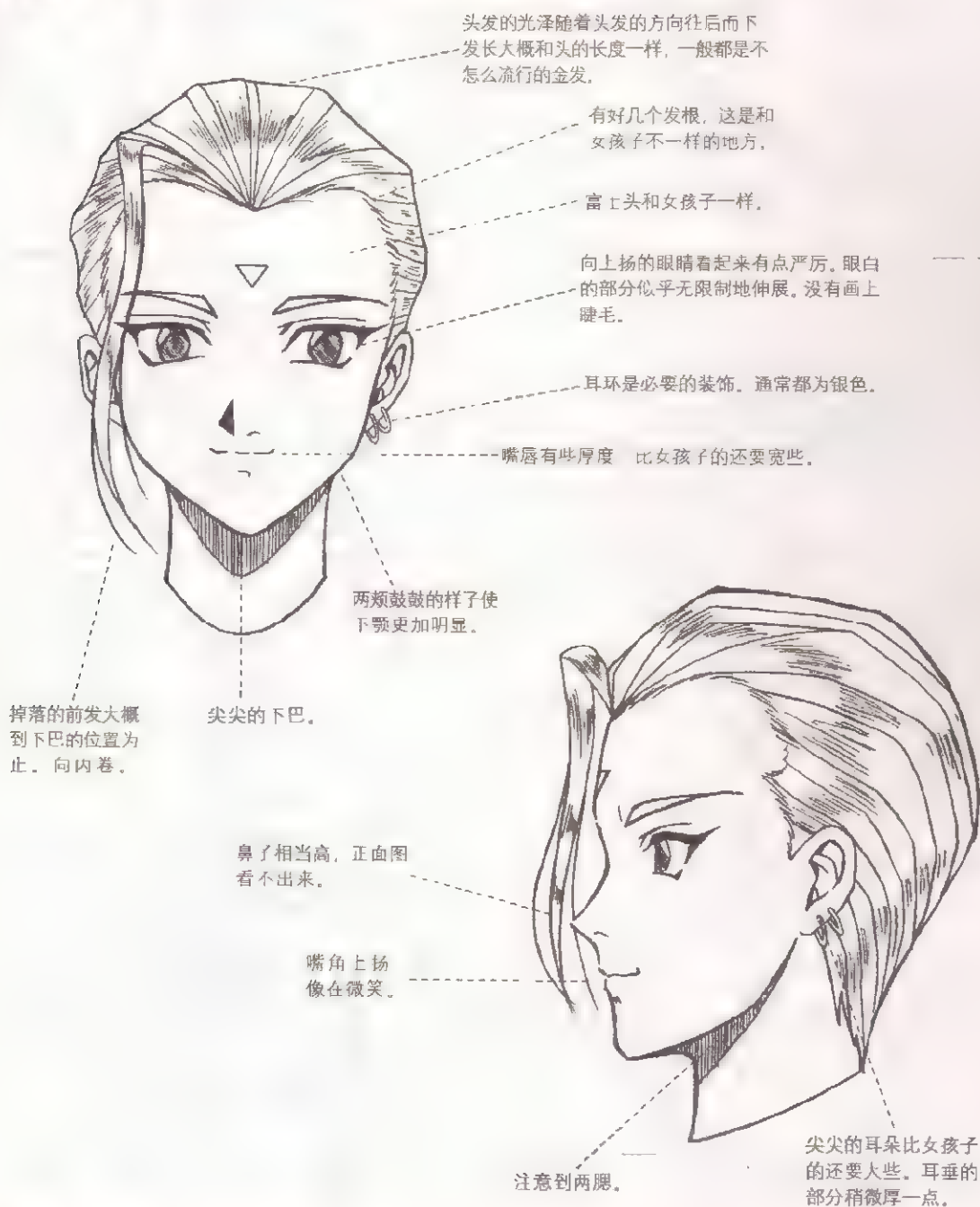
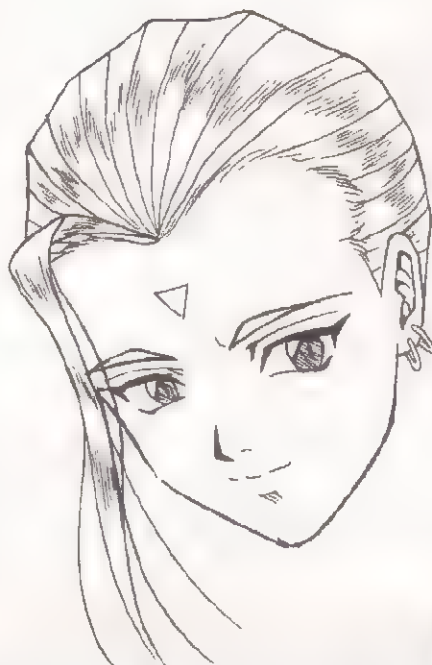
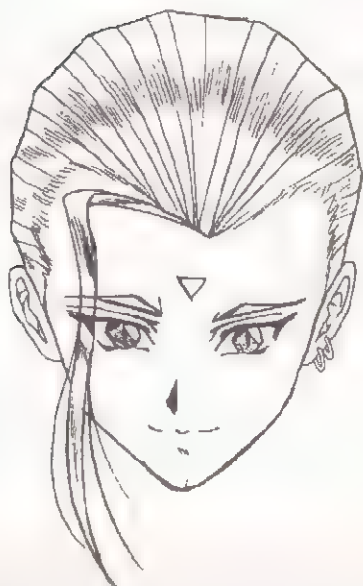
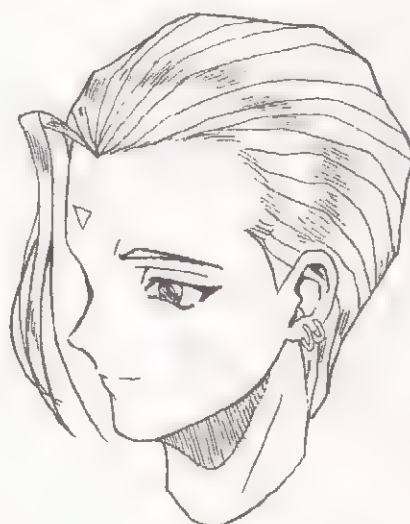
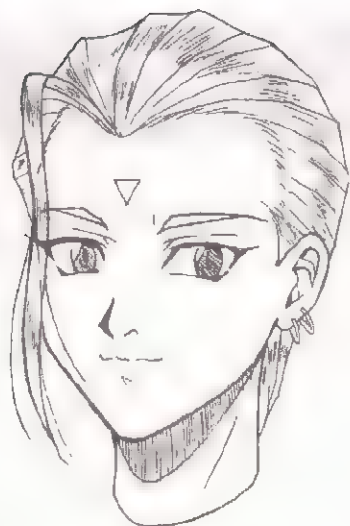
介绍各种不同人物

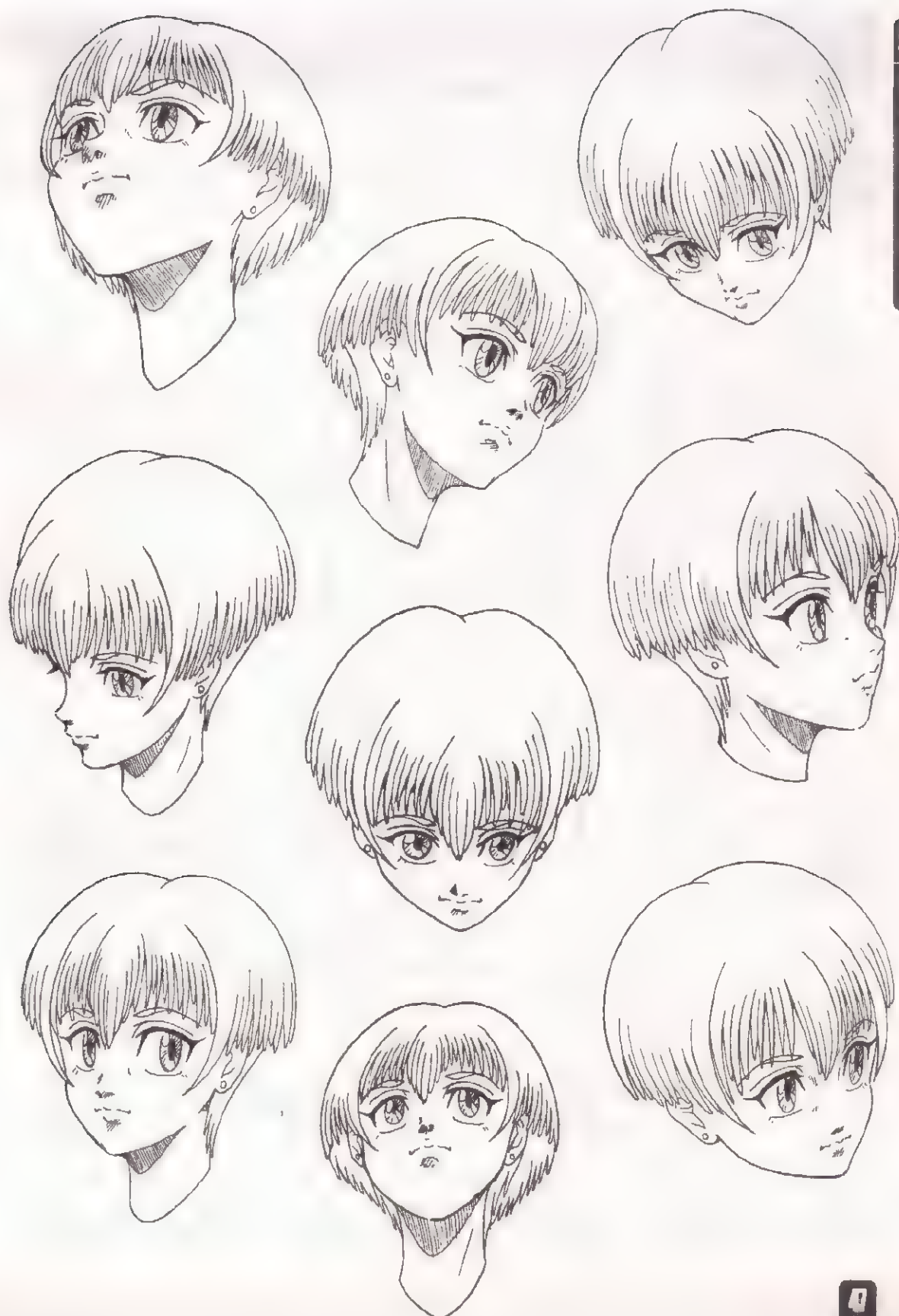
变化篇 A/ 女子

这个模样是不是会让你联想到宝冢型加上学生型的混合型。变形的头发及眼睛是它的特征。只要捉住这两个重点，便能画得很好。注意亮丽的发色及嘴唇，还有湿润的眼睛。

各式人物表·头部篇 变化篇A/男子

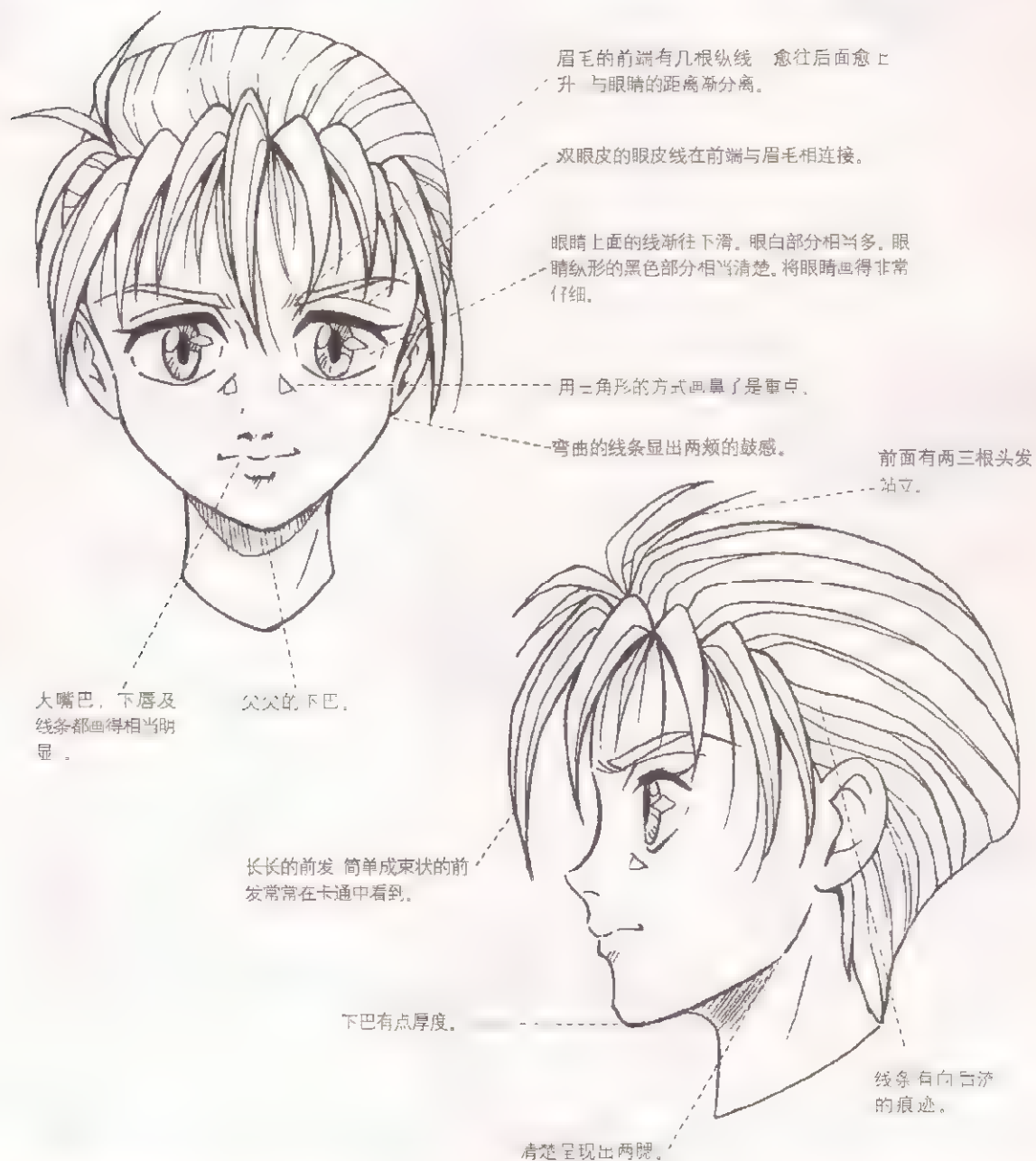
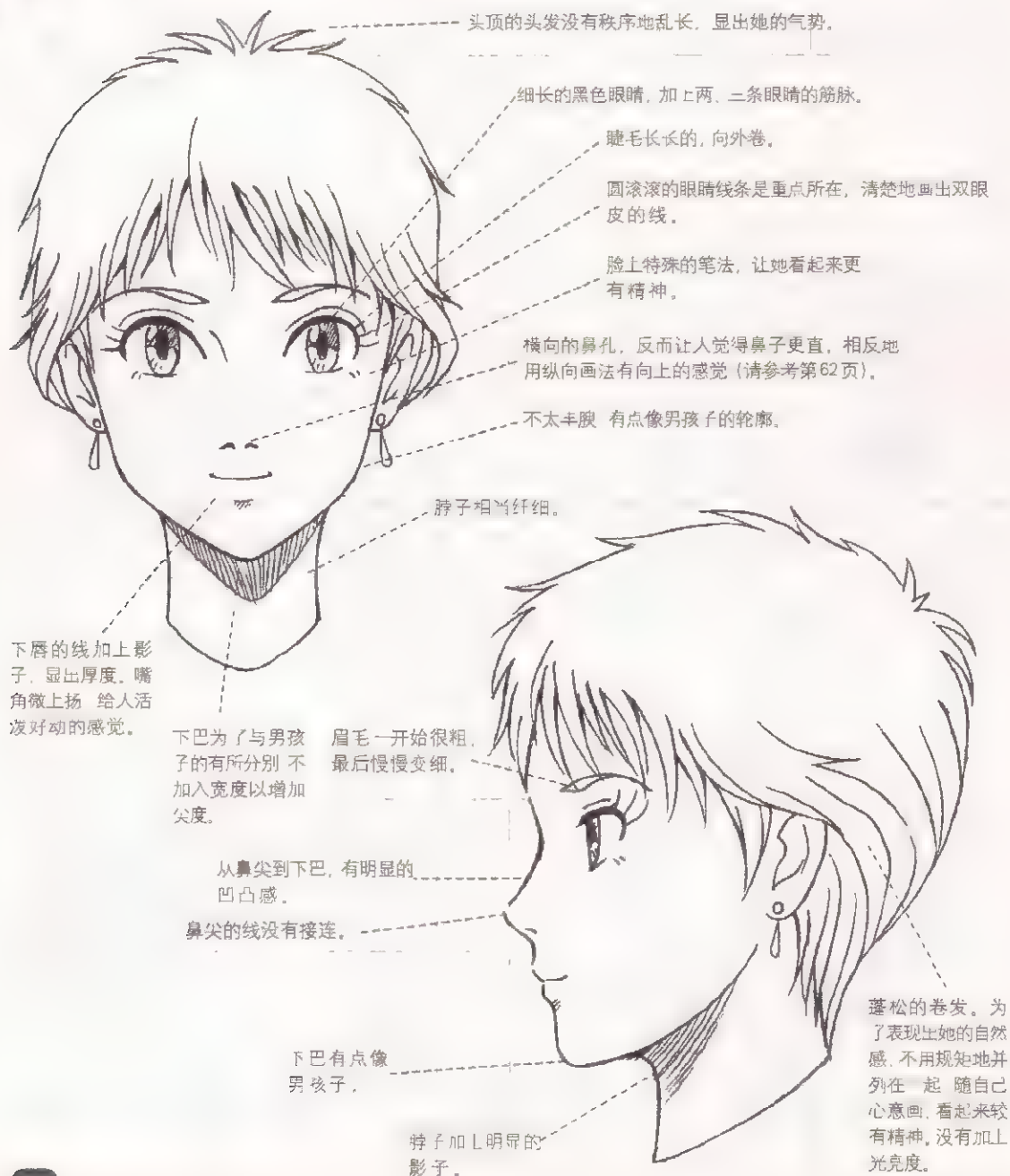
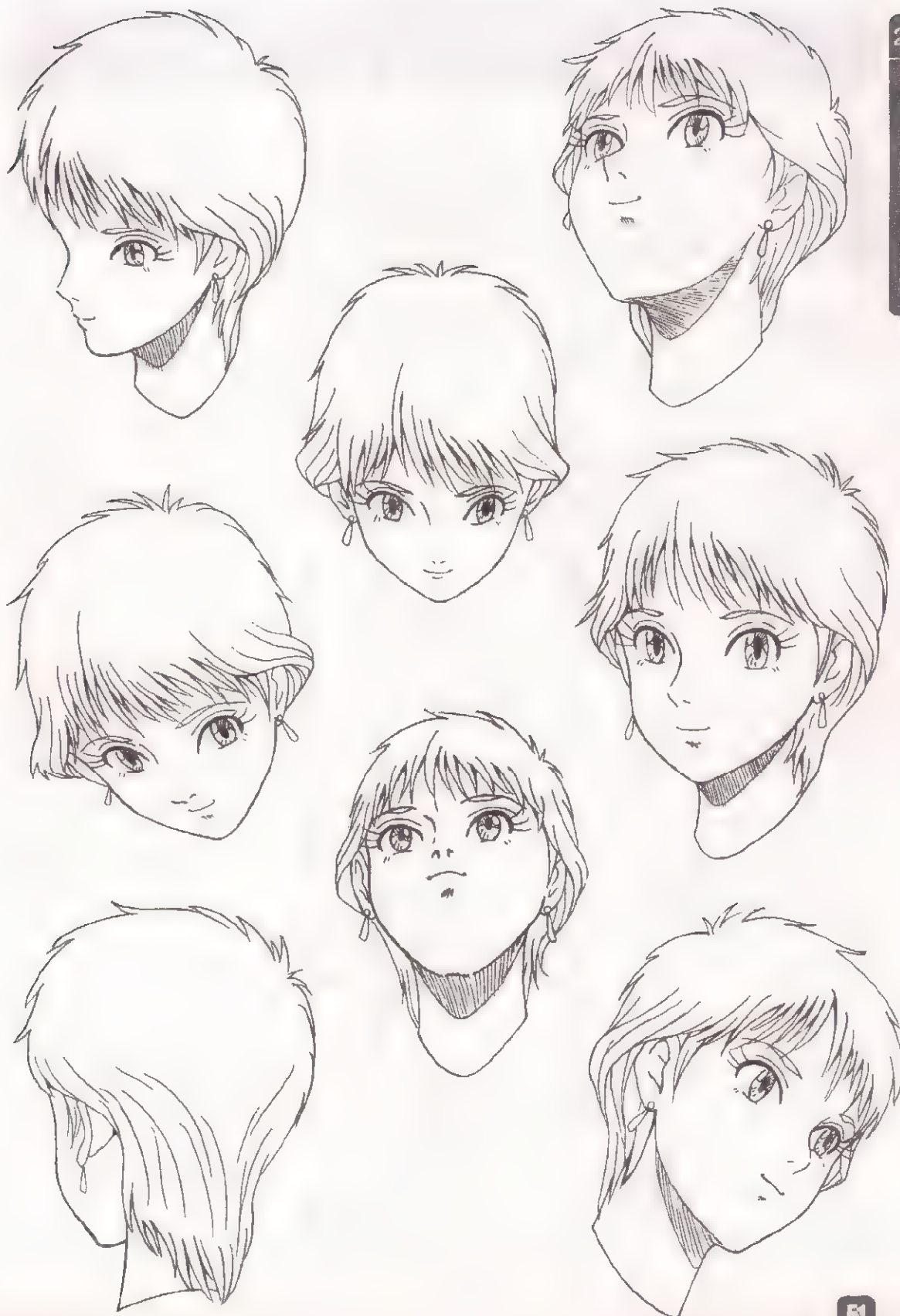
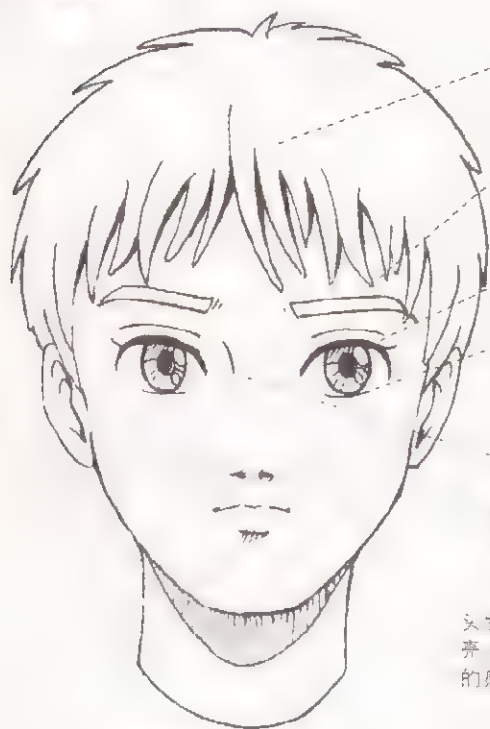
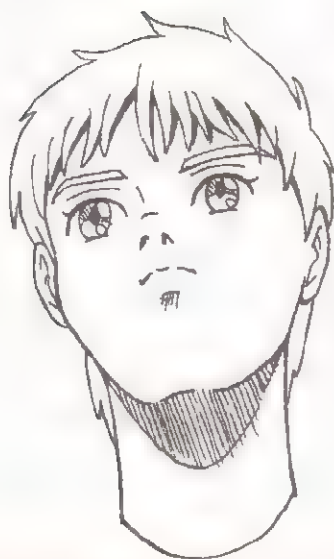
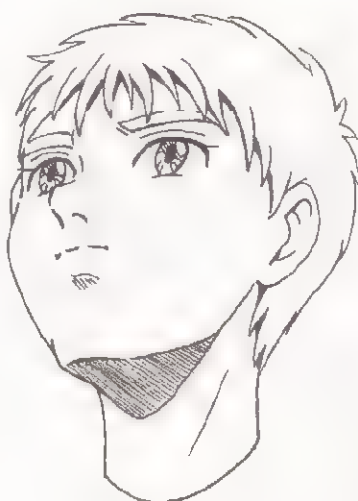
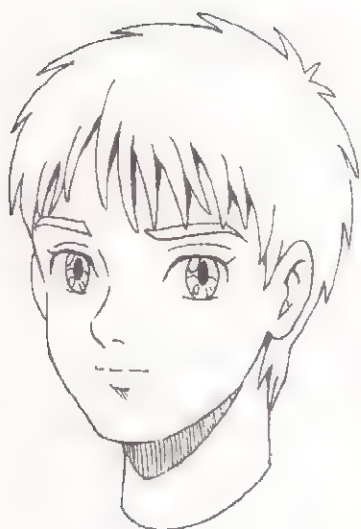
这种表情让你联想到什么呢？根据故事的不同，它的变化性相当大。太酷的样子有点令人厌恶，但有时也会在爆笑系列中出现。下垂的眼睛让人感到有点奸诈狡猾的样子 但却又让人不忍心伤害他。通常都会和女主角谱出恋情。

各式人物表-头部篇 变化篇B/女子

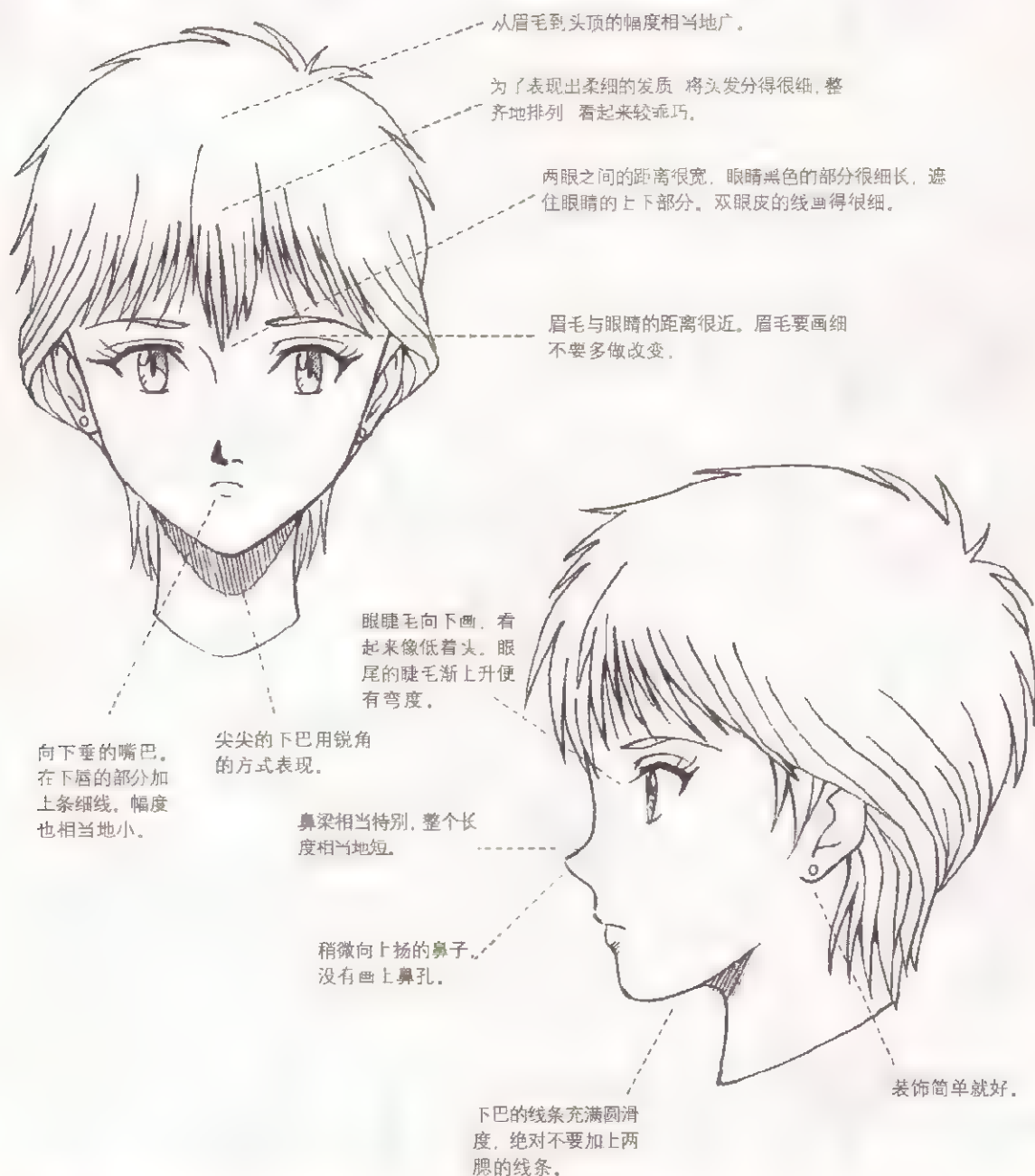
这个模样是否让你联想到笑脸迎人，个性随和的小女孩呢？明朗爽快的个性表现在她下垂的眼睛里。头发有些变化，千万不要问"为什么她的头发会这样呢？"
这就是她的特色所在。

各式人物表·头部篇 变化篇B/男子

这模样是否让你想起酷劲十足,冷静且神秘的男子呢?顺势而下的前发及像是抹上发油的头发,表现出中性的美感。和女孩子一样,他的脸上也有 些象征性的图案。眼睛的位置有点低,看起来像是个小毛头,但他的内在要比外表还要冷酷得多。

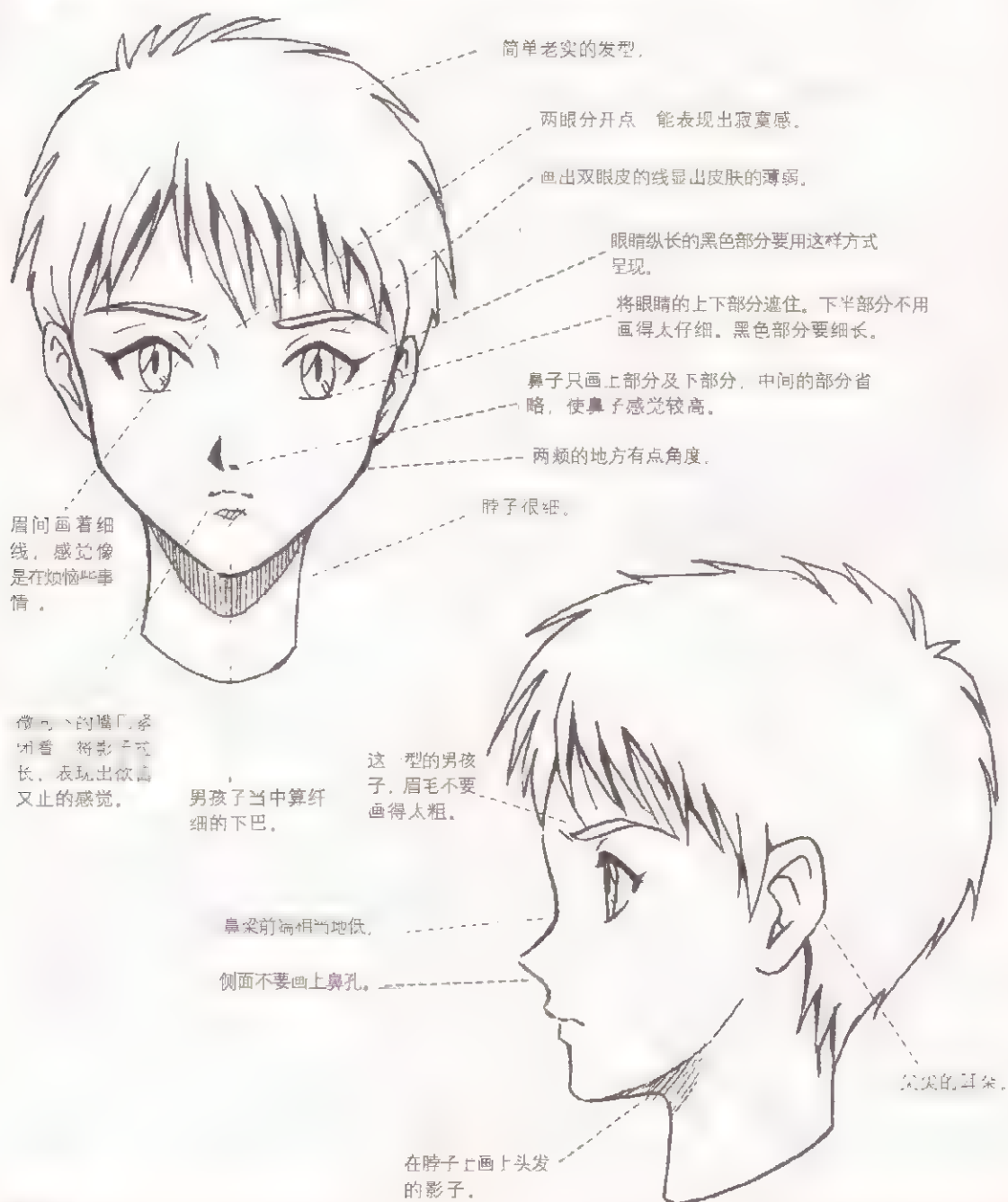
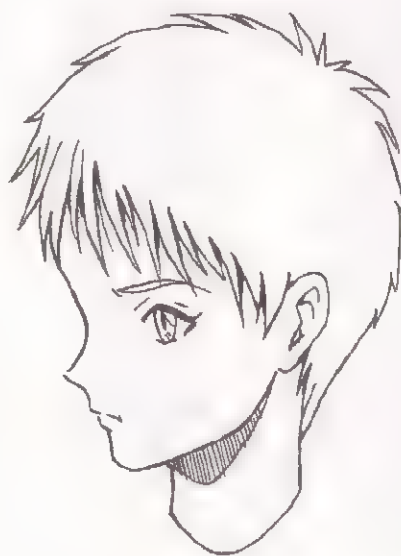
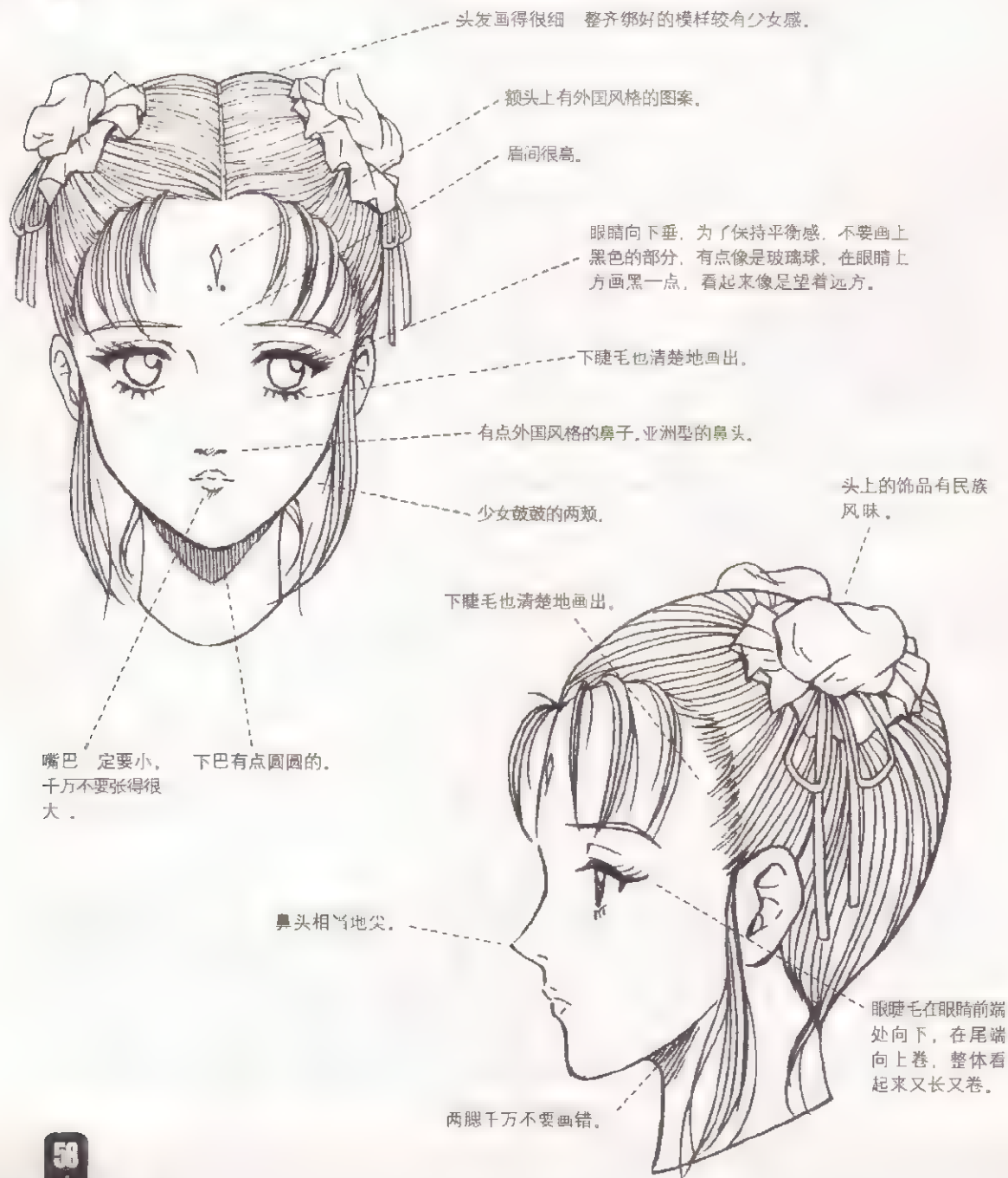
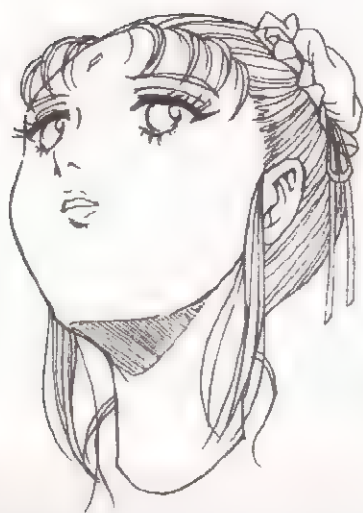
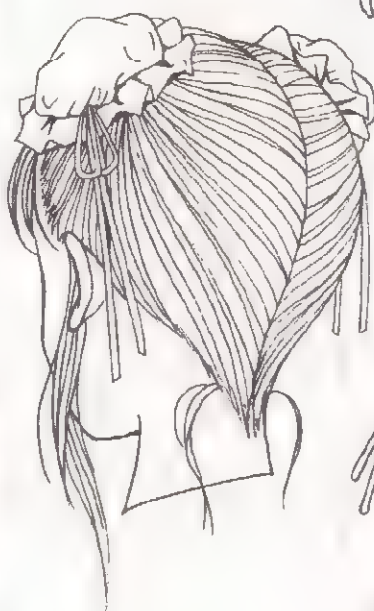
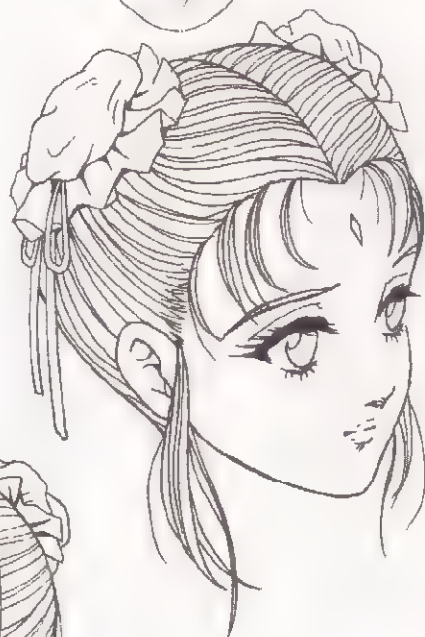
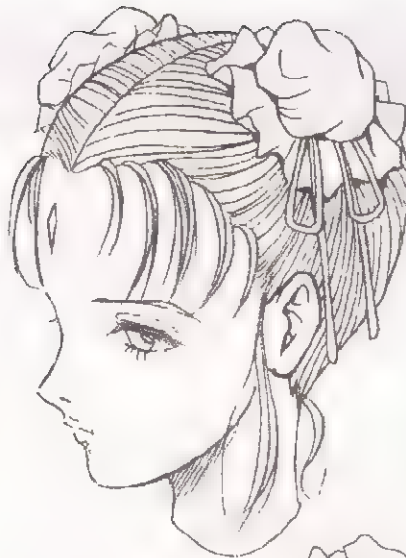
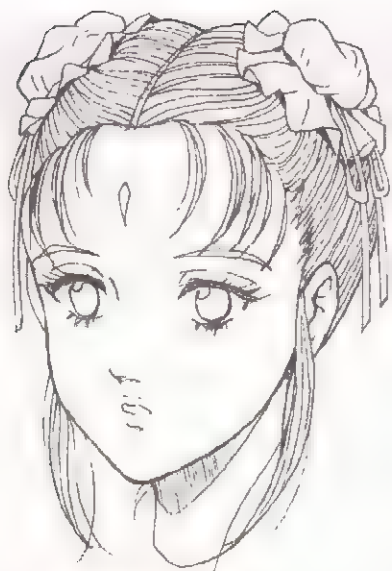
各式人物表 - 头部篇　变化篇 C/ 女子

这样子会不会让你想到活泼又有点凶悍的女孩子呢？大多数都会扮演男主角的青梅竹马。不认输的个性让她不断努力进取。在漫画形象设计中角色眼睛的常常变化是最大的重点。特别是正面时，眼睛的高度及大小是最容易出错的地方。

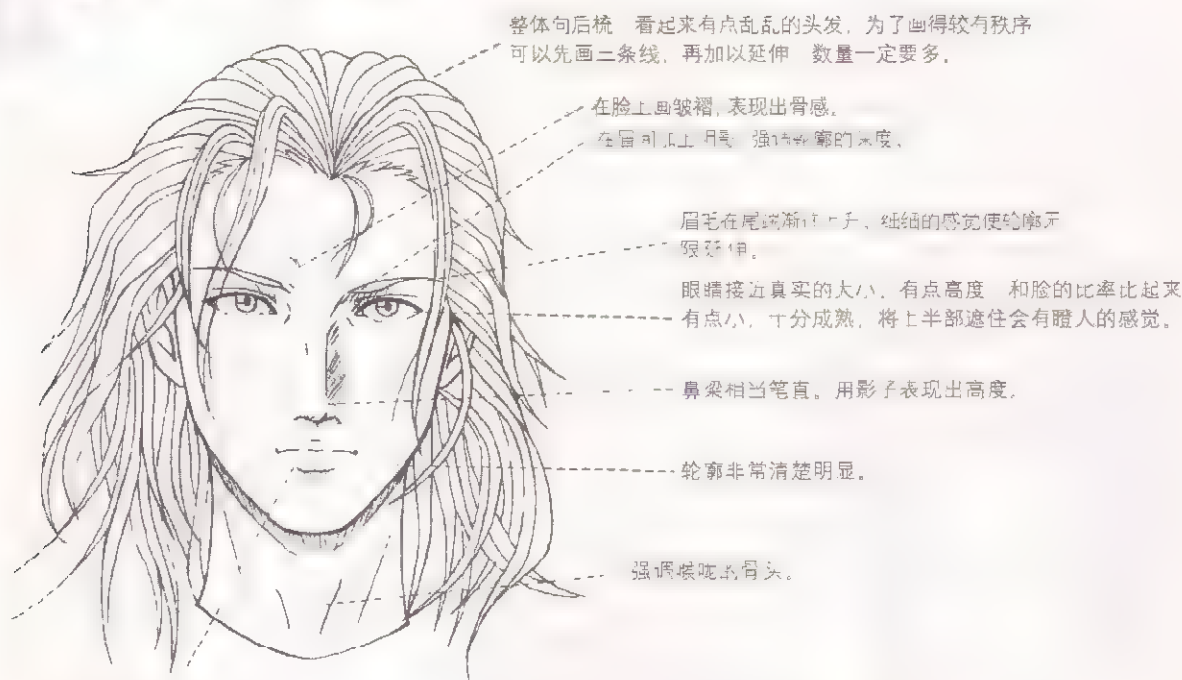
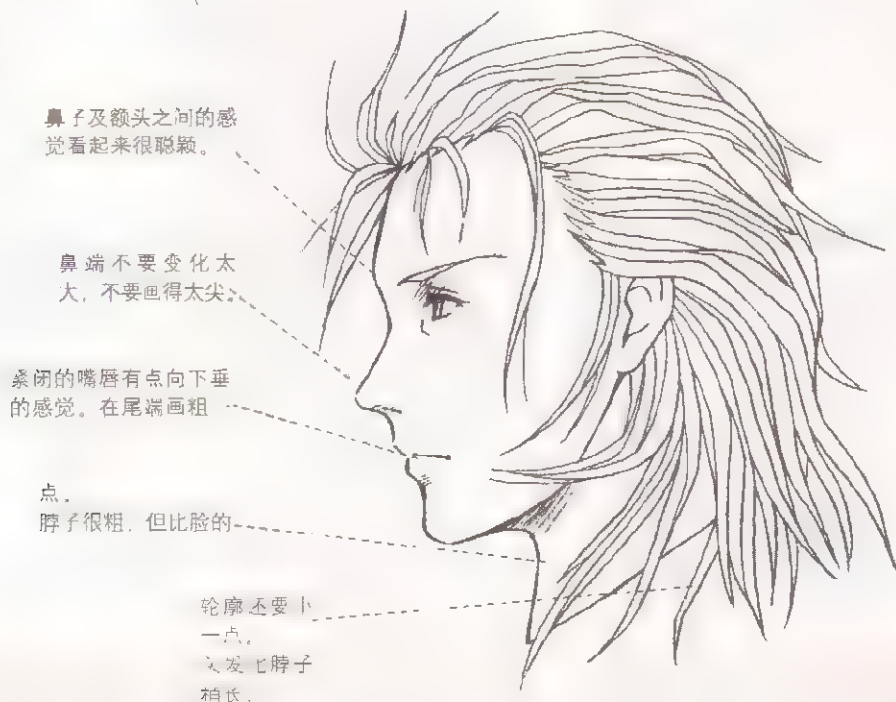
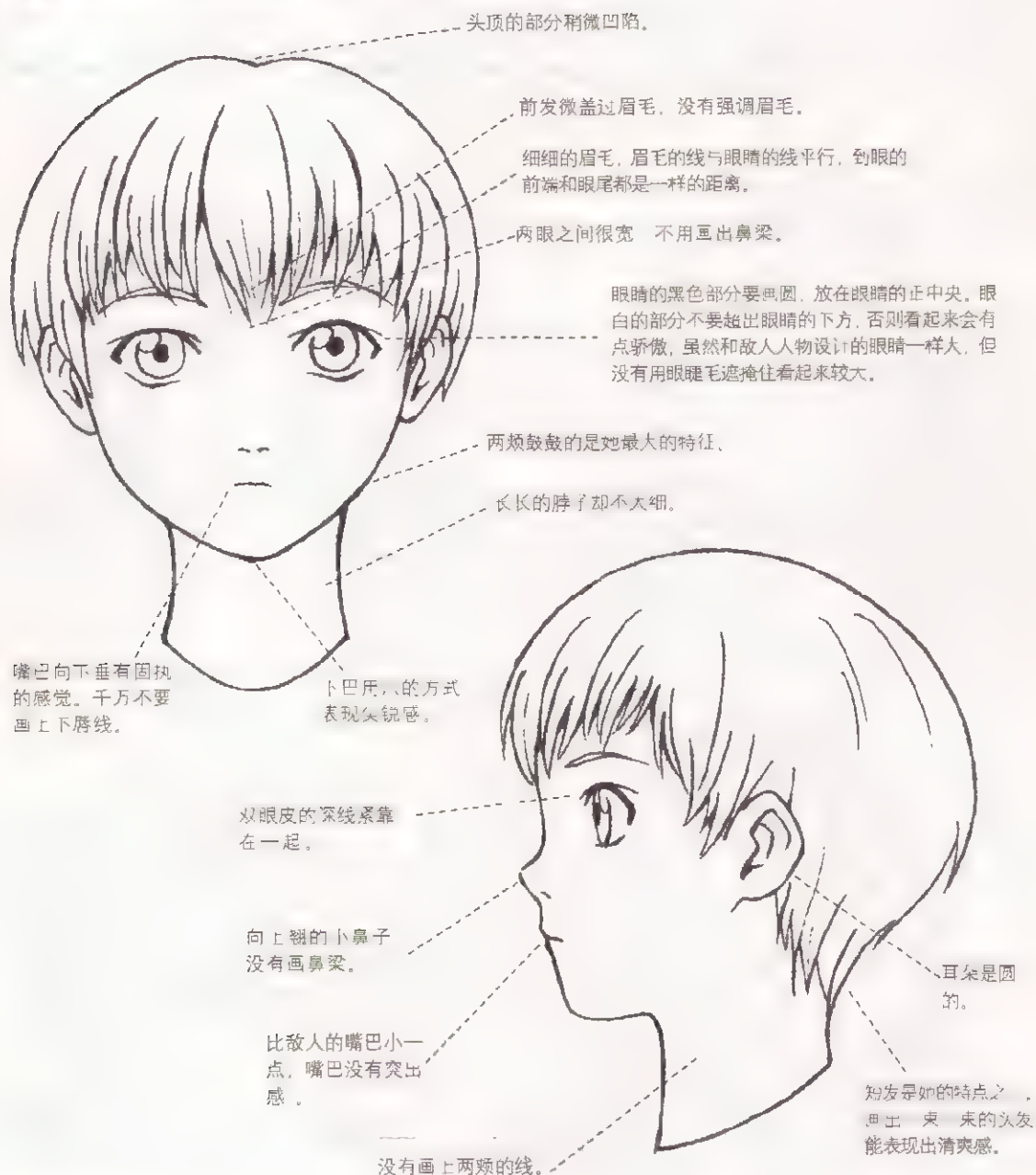
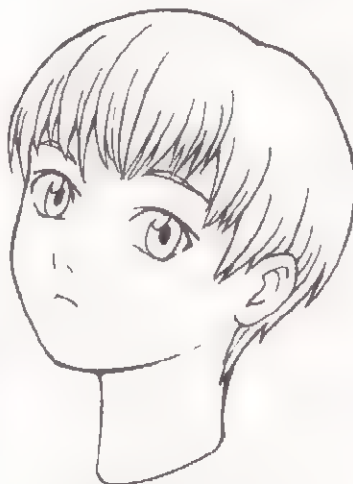
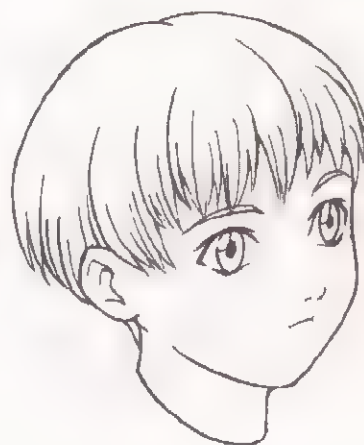
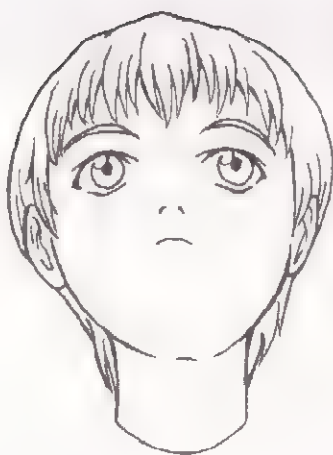
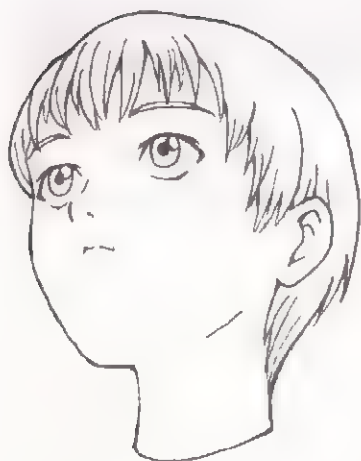
各式人物表-头部篇 变化篇C/男子

这是本书第一个介绍到的脸圆圆的男生。和女孩子一样活泼的个性，充满阳刚气，神采奕奕的模样从他明显上升的嘴角及他炯炯有神的眼睛便可清楚地发现，但也让人有点不正经的感觉。

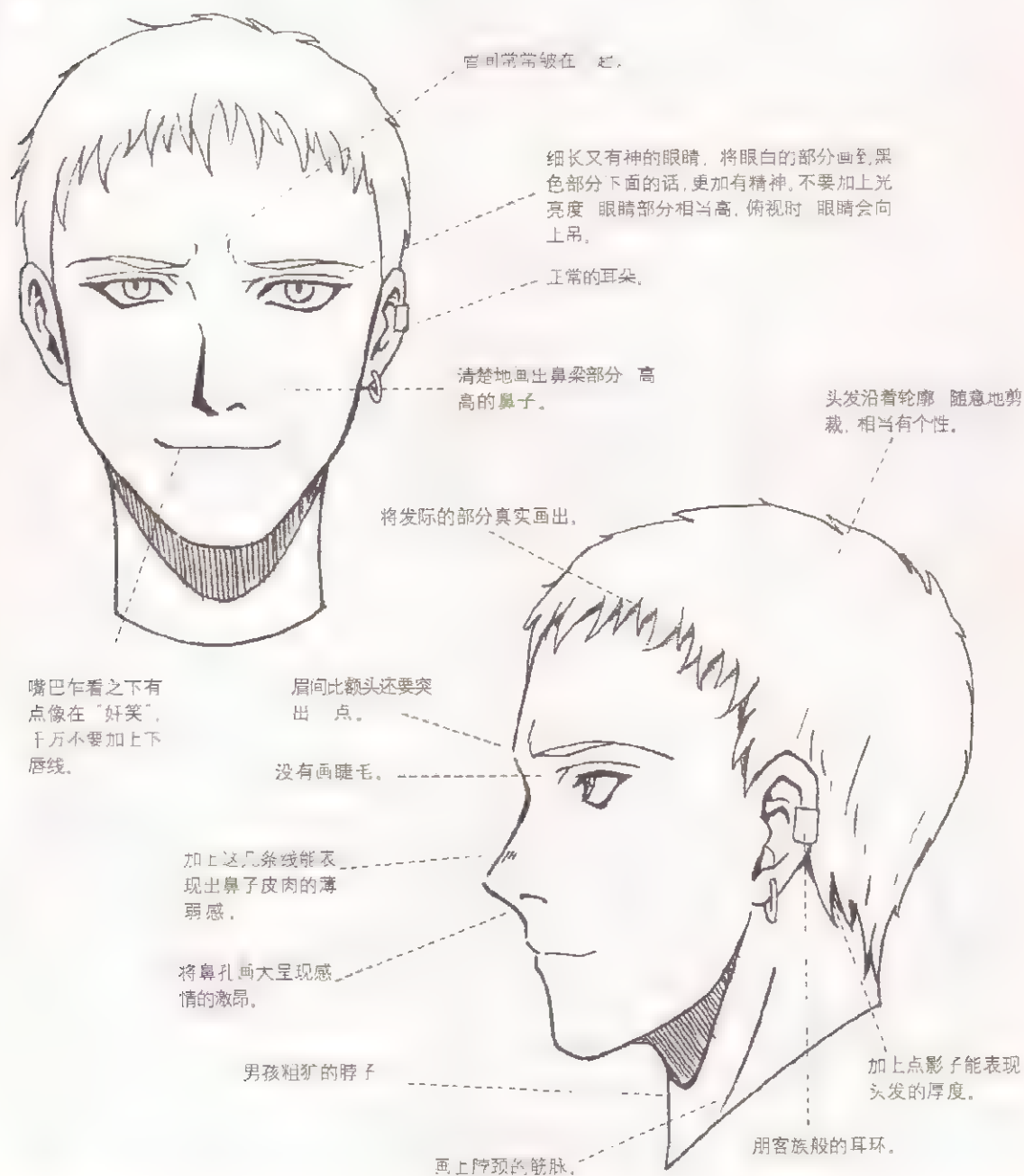
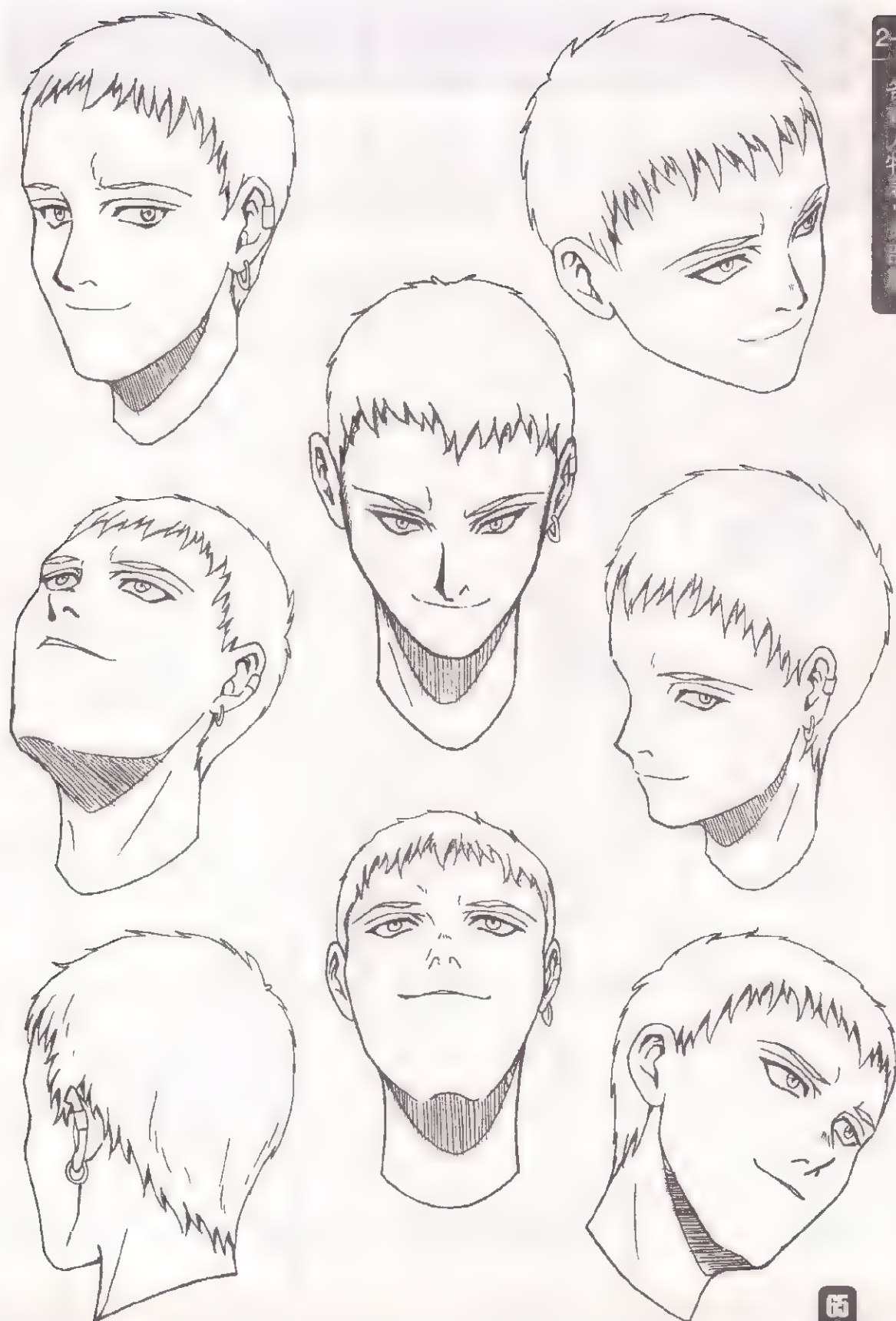
各式人物表·头部篇 基础篇A/女子

中性的感觉使她看起来像个精神奕奕的青年。人缘似乎不错，很像是社团的社长之类的女孩。要用大胆且明朗的线条来呈现。装饰随着剧情的不同有所变化，通常都以简单的饰品较多。为表现出女孩子的感觉，将下巴及脖子的地方都画得很细，没有画下颚部分，眼睛前端也画得相当仔细。

一看便让人觉得这个形象是与"花心大少爷"完全不同型的有志青年。活泼勇敢的感觉，是靠充满亮度的眼睛及紧闭的嘴唇来表现的，也充分地显出他老实的个性。强调他又黑又大的眼睛。在同一系列的变化型中 与下一页的人物恰好是相反的个性，这一点要特别注意。这与其他的人物比起来，算是最单纯的，但想表现得好也不是那么简单。

各式人物表 - 头部篇　基础篇 B/ 女子

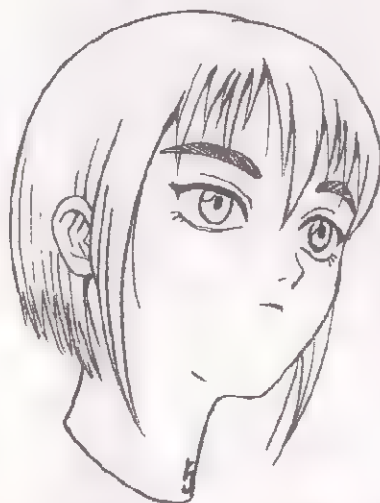
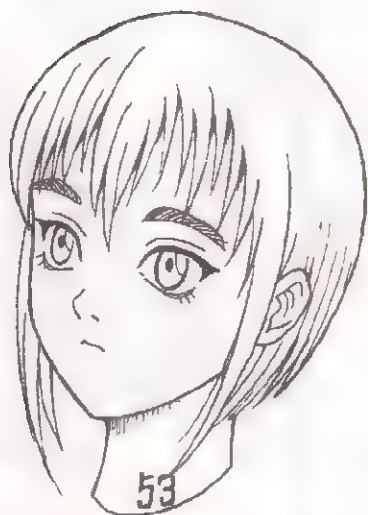
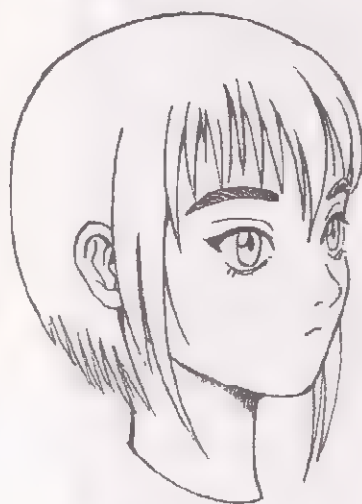
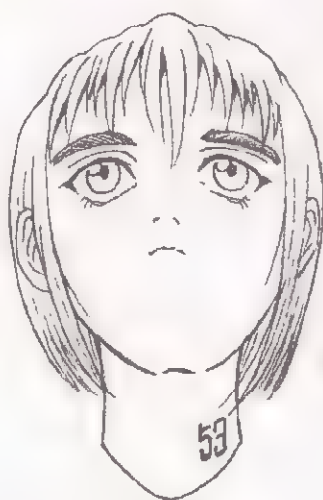
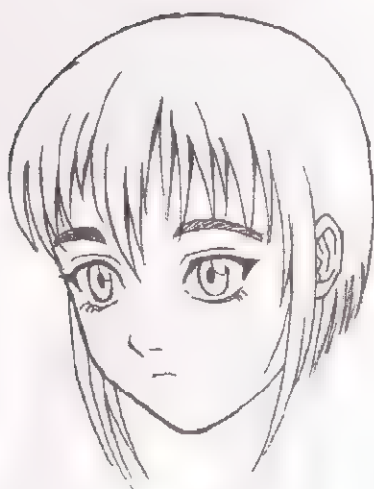
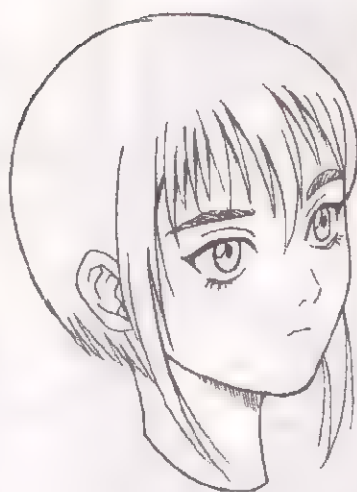
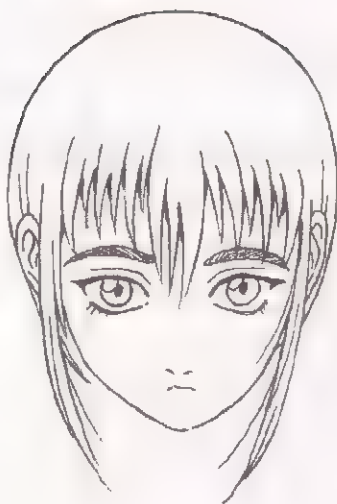
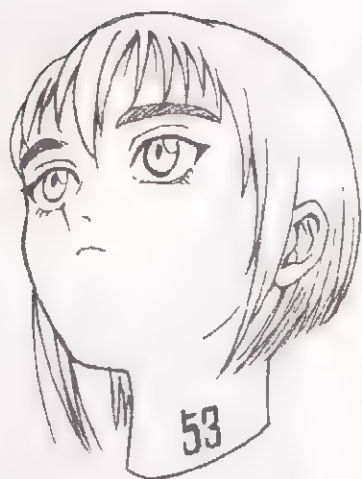
相当沉默寡言，让人猜不透她心事的女孩，除了眼睛以外的部分都相当地纤细，样子像个乖乖女，没有丝毫反叛个性，没有表情看起来有点高深莫测。用渐往下的睫毛、眼睛细长的黑色部分、以及颜色不太明显的眼睛来表现出封闭的心。耳朵、眼睛等都看不清楚是重点。

各式人物表 - 头部篇　基础篇 B/ 男子

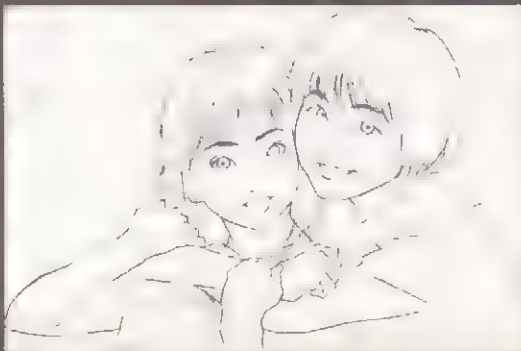
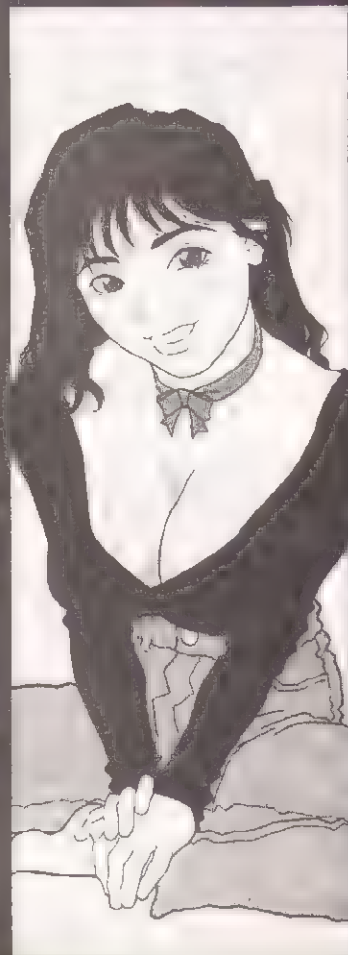
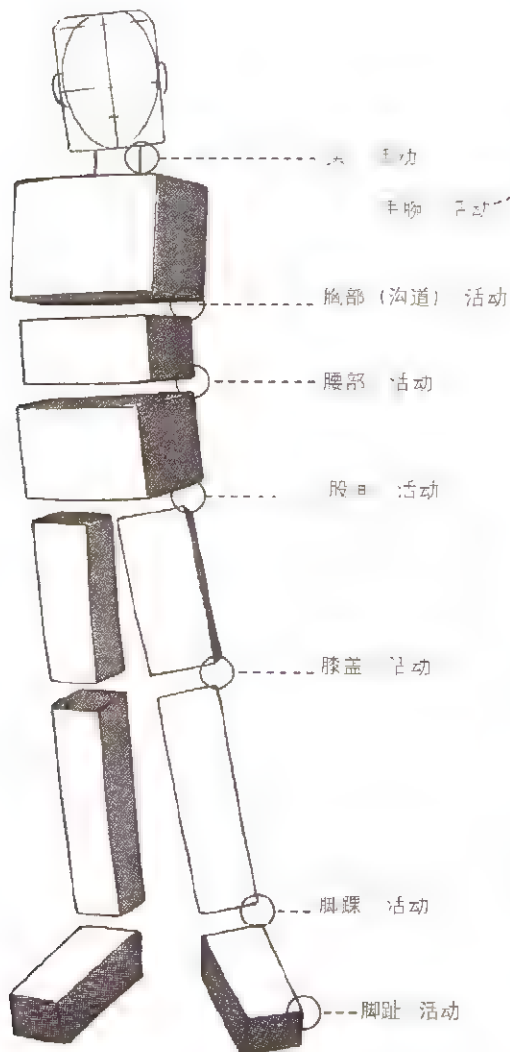
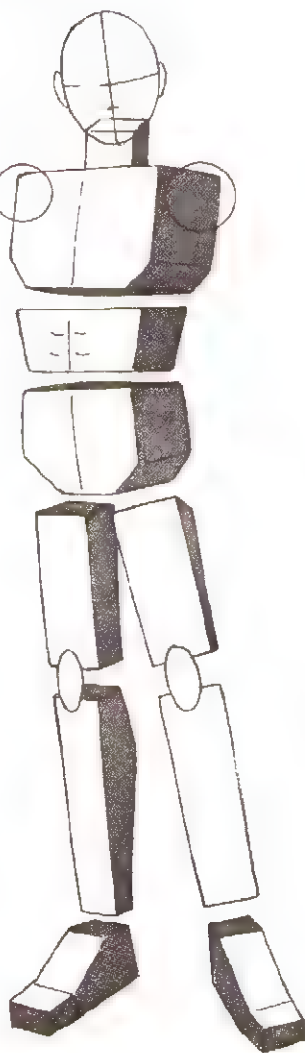
有点像女孩子，是个相当瘦小且老实的男孩。和女生一样，内向不爱说话，好象一直在烦恼着什么事情似的，寂寞的表情、两颊、下巴、眼睛、鼻子等尽量画得尖尖的，显出瘦小感。脖子的部分也画得和女生一样细。这个人物可能是唯一难以清楚辨认出性别的角色。

各式人物表-头部篇 真实篇：少女漫画／女子

因为离开世俗生活，所以表现出她的清新脱俗感最为重要。她的眼睛似乎总是看着遥远的另一方，看起来像是个不服输的强悍女子。虽然话很少，让人觉得很温柔，但她漂渺的眼神似乎又表现出无聊难耐的感觉。最重要的是将她的整体都画得很纤细。虽然很少看见她发火的时候，但她祈祷及有决心的样子是最常看到的，一定要常常练习。低头的时候眼睛有点闭上的感觉。

高高的鼻子及细腻的轮廓看起来充满忧郁感及神秘感。但事实上却是个不善表达情感，害羞的男子。意志相当坚强，在内心猛烈地燃烧。可能是有着不愉快的回忆，让他看起来较有责任感，强壮的脖子及宽度大的下巴是他的特色。千万不要随意地为他画上耳环饰品。头发也不要加上亮度。

各式人物表-头部篇　真实篇：游戏/女子

这样子是否让你想到沉默寡言但个性却相当豪爽的女孩呢？像婴儿般的眼睛表现出她的纯真。脸型像小娃娃一样，鼻孔微微上扬，有个小嘴巴。轮廓不要太深，表现出光滑感。五官尽量画圆，遮盖住一点眼睛的上方会呈现出直爽的个性，但如果遮得太多会显得很骄傲(参考敌人人物设计)。边想"要是有这样的妹妹真好"边去画，一定成功。

各式人物表 - 头部篇　真实篇：游戏 / 男子

看起来虽像个骄傲的坏蛋，但本性不错。身材高挑，运动方面很在行，但在功课方面就……。有时可能会意外发现他将路边的可怜小猫抱回家养的惊人画面。他的女性朋友相当地多，有点像是搞乐队的人。

各式人物表 - 头部篇　真实篇：游戏 / 敌人女子

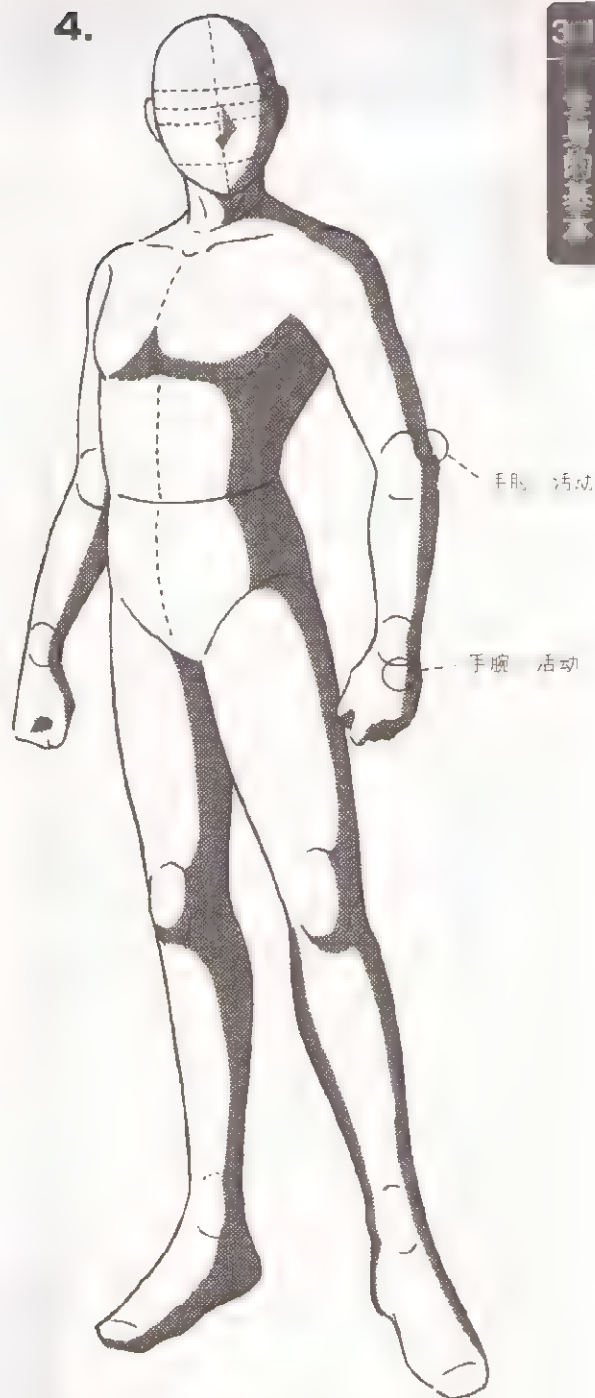
脖子上的刺青十分引人注目。寂寞的表情看起来冷冷的，似乎只用眼睛来做双向的沟通。通常角色都是设定成失去双亲的孤儿，或是父母离婚的小孩，或是单恋着比自己老好几岁的男性等等。眼睛很少向正前方看，善用睫毛或眼睛的黑色部分能表现出木讷寡言的个性。

第三章　画出不同体型！！

全身的基本

画出人体的全身也可以用立体纸箱的概念来画。如下图，将身体的各部分用纸箱的形式画出。虽然看起来有点怪，但这是进入立体造型的最快方法。所谓的设计角色也是从这里慢慢演化而来的。

1. 先将身体主要活动的部分区分开来。大至说来有头、脖子、胸部、腰部、臀部、大腿、小腿 脚等 而胸部又分成两部分 要特别注意。譬如，胸部被打到的时候，沟道会向内缩，所以这个部分是重要的关节之 ，要注意的还有正面及侧面脸的感觉。

2. 手腕的连接方式是从侧面连接，而脚和膝盖则是从正面连接。专业的大师们会将膝盖画得圆圆的。在脚趾及脚掌方面要注意厚度。为了动作的需要 将脚掌及脚趾分开。

3.

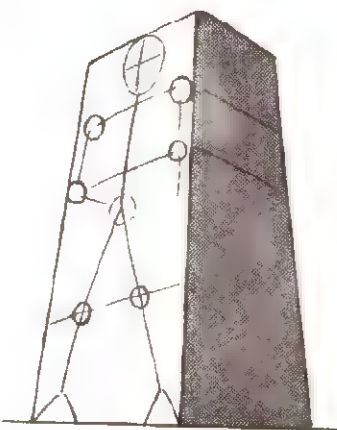
3 看起来有点像机器人，脚踝及肩膀的关节部分用球的概念来设计会比较方便。脚连接的地方不要只想到正面，斜侧面也要注意。肩膀的部分也是如此，不是整个肩膀都是侧面，正面与脖子相连接的地方要注意倾斜角度的问题。小腿的部分很粗。

4.

4 手腕及可动的部分都要用球的概念来设计。基本的光是从何处来，应该要怎么变化，都需要仔细地考虑。这时可以参考一下图 的阴影部分。连手指的地方也要加上影子。如果光看这些影子就能想到图一，那你的功力已经相当惊人了。

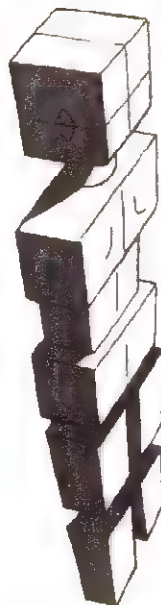
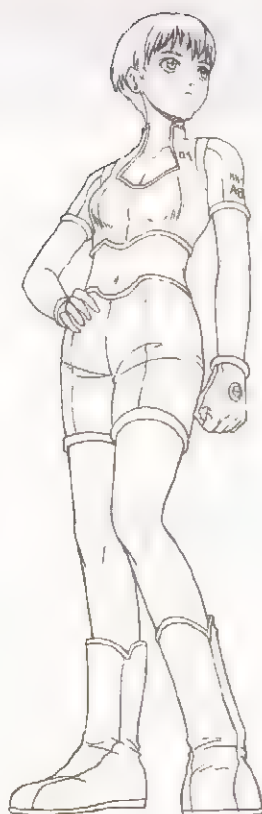
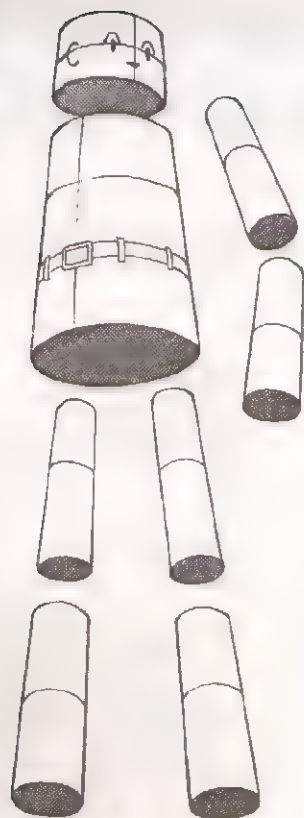
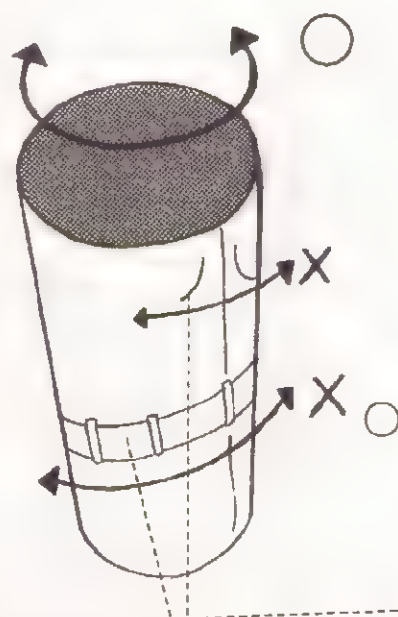
用圆柱画出整个体型

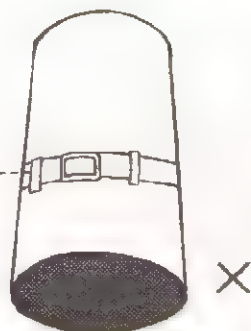
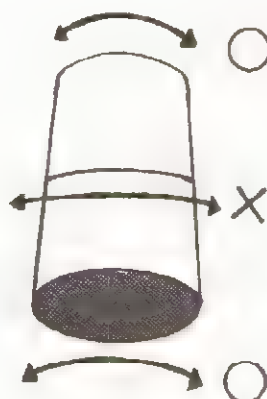
在手腕、腰部、脖子的扭转部分，为了要表现出曲线，使用圆柱型的方式作图最合适。掌握住前几页的基本图形后，现在就要进入光滑平面的曲线阶段。
要特别注意的是，圆柱的线条会随着身体方向的不同而改变。当然一开始先不用考虑这么多，但你至少要在看到人物表的同时便能看出骨架，且能以自然的角度画出。下面画有几个浅显易懂的俯视图及仰视图。

仰视——由下往上看的图。

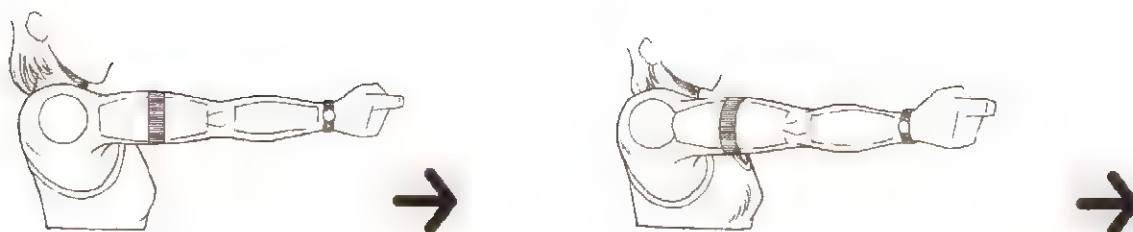
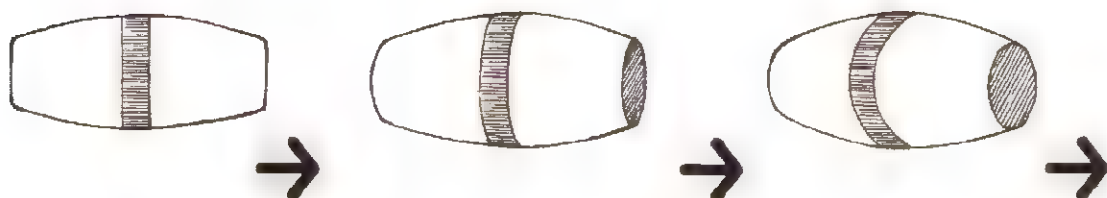
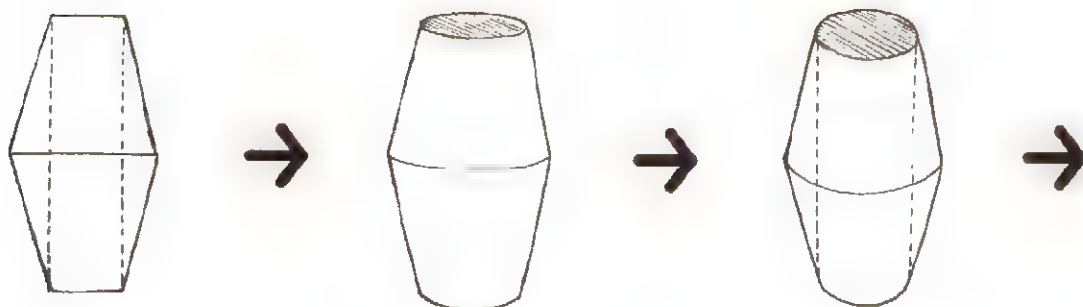
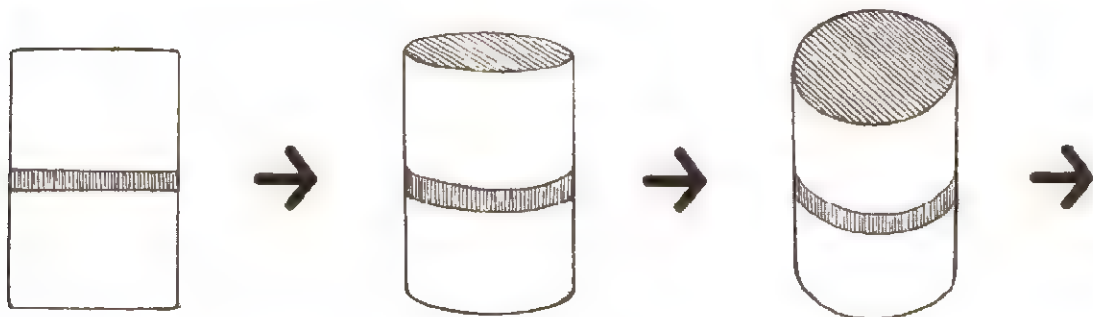
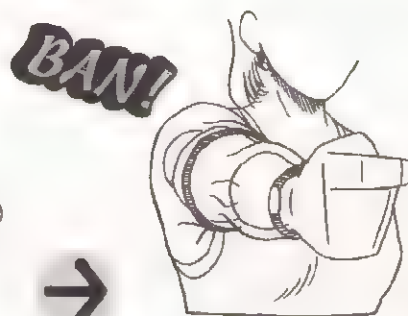
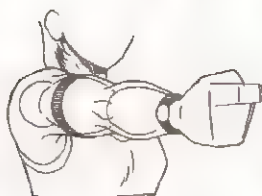
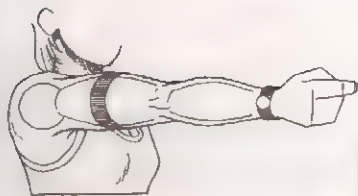
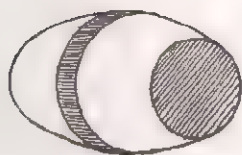
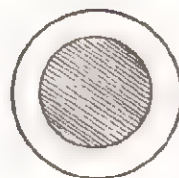
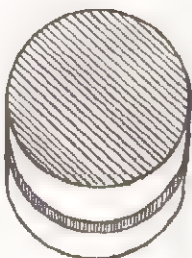
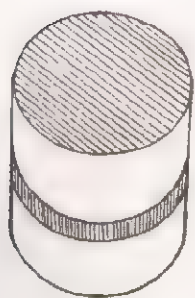
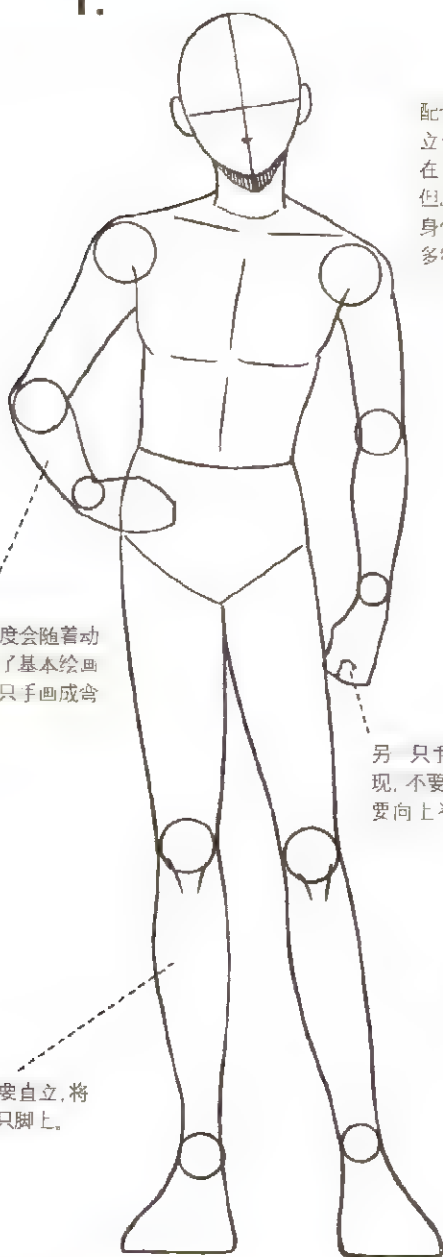
注意自己的目光。

离眼睛愈远图会愈小。

首先由四角形画起。

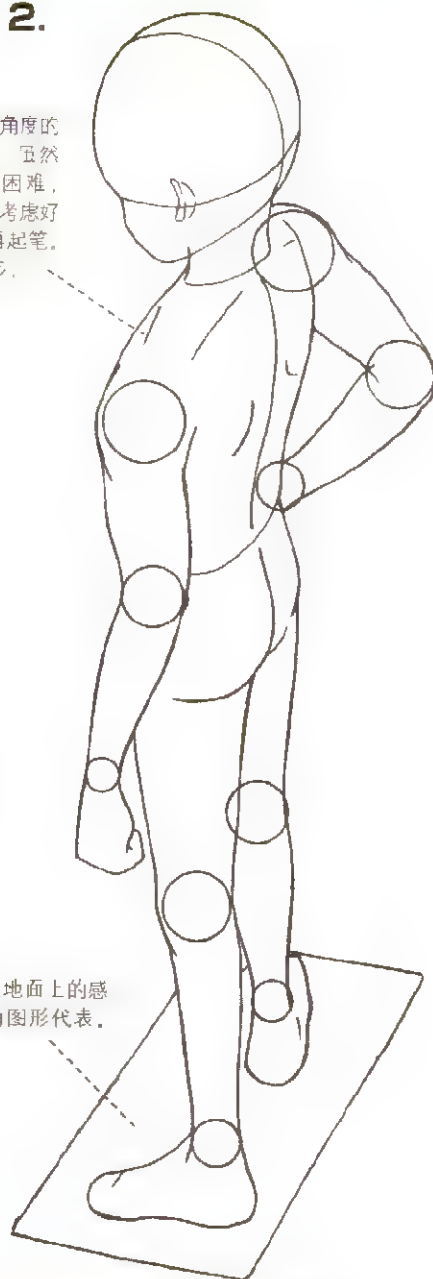
俯视——由上往下看的图。

看到的黑色圆面部分和实体差不多大小，仰视及俯视的角度都相当大。

腰带及肩胛骨的黑色切面部分要平行，若不配合切面部分做图，画出来的画只有平面的感觉。

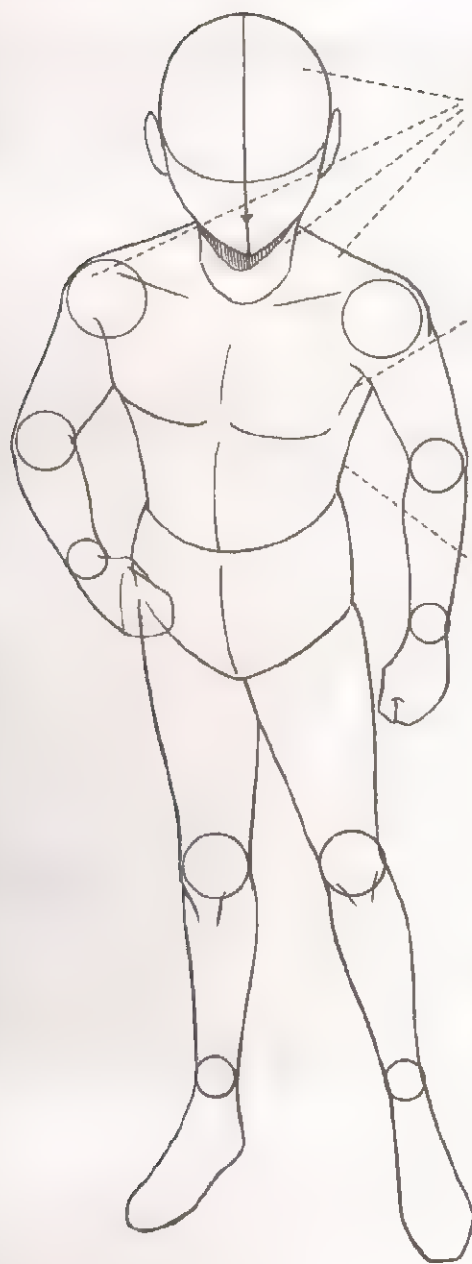
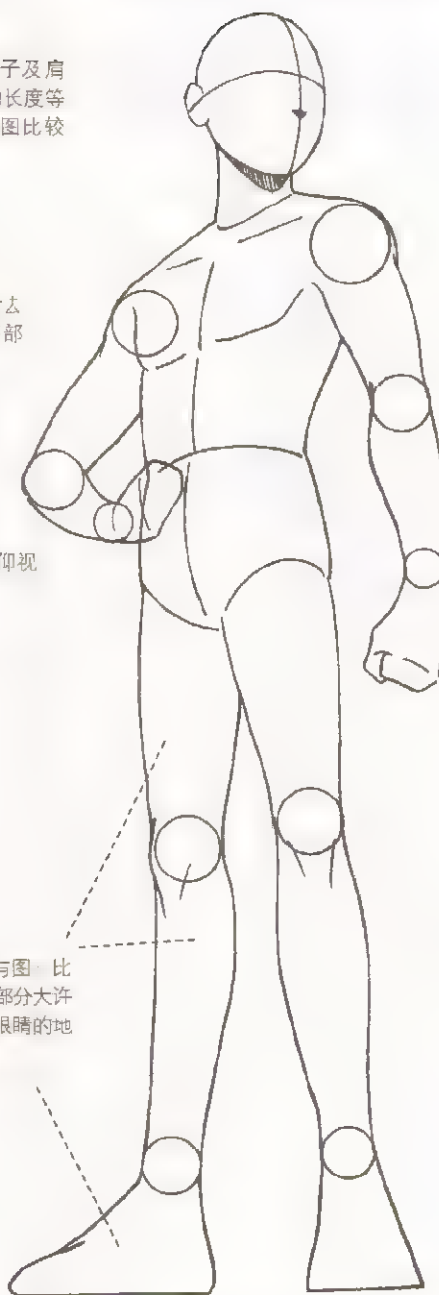
用圆柱可画出各种角度

请照着下面的图形来画。
钱币的线条及形状通常都是平行的 有时可以不用四角箱子，偶尔可用钱币画图，再慢慢转变。

BAN!

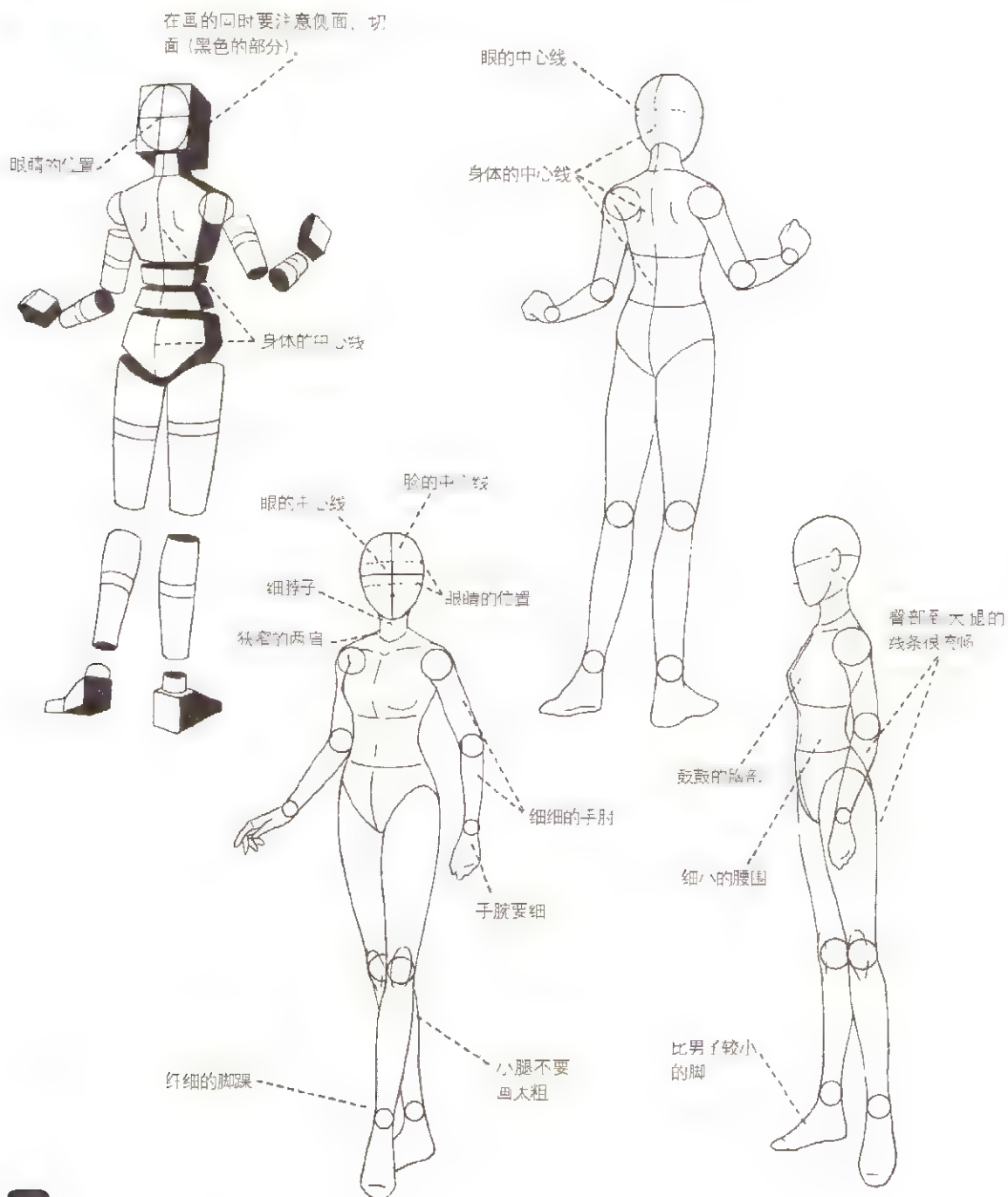
体型各部画法

1．正面（基本）

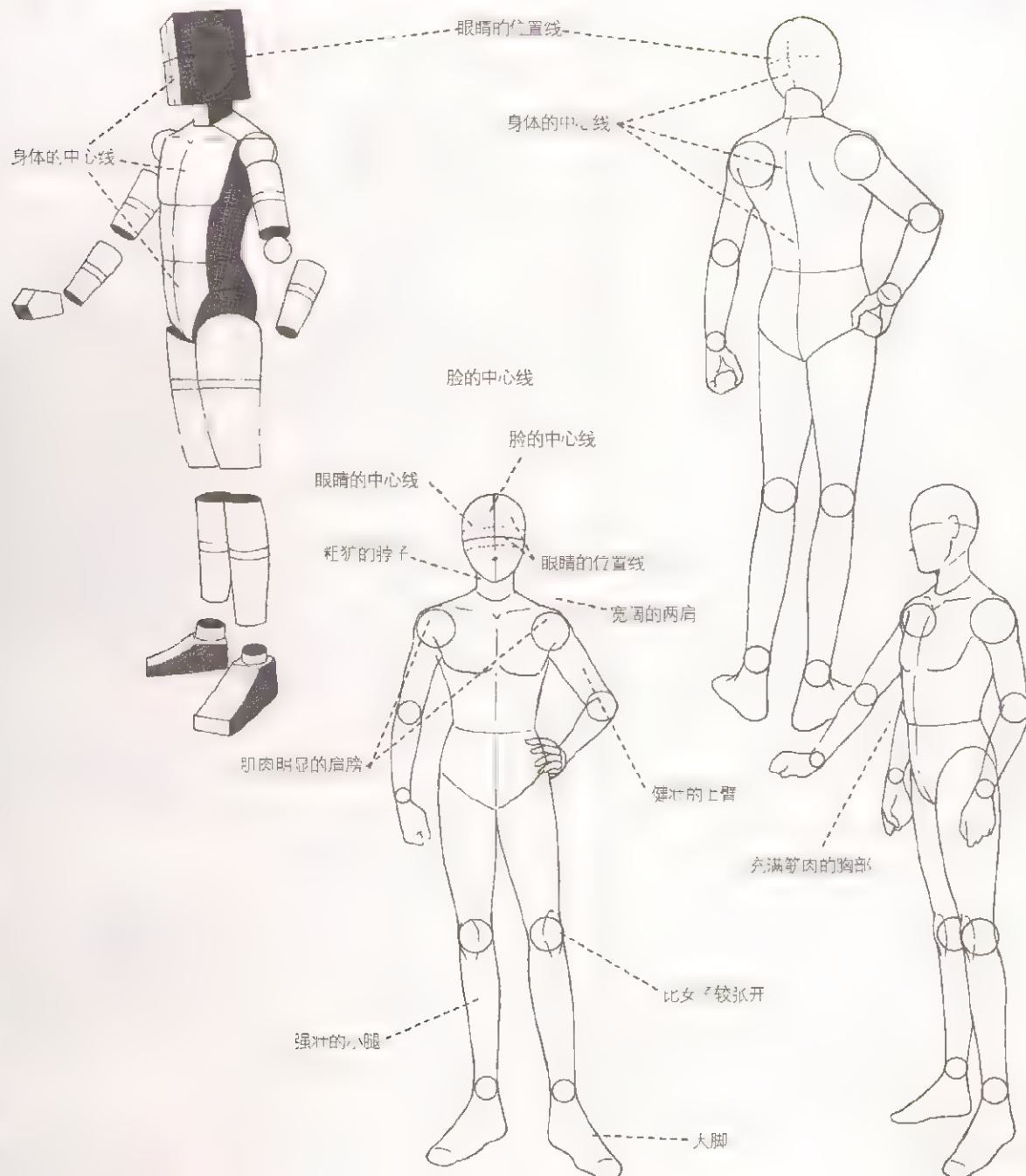
无论是游戏或卡通，它的制造过程绝对不是一个人就能完成的工作，这些都是要耗费庞大的人力物力共同协力的结果。

所以首先 定要画出易懂的人物图表。通常都是如下的正面基本图。

2．俯视（斜背面）

若要说明地点，或让读者清楚地看出位置的所在，最容易的方法便是用从上往下的俯视法。尤其是在画"掉落"动作时最常用到。有时也会使用这样的角度表现出角色的悲凄感。

3 俯视（上面）
与图一的俯视姿势相同，通常都是人物想说明些什么时，最常摆出的动作。

4.仰视
强调人物的个性，通常都是表现人物的帅气及傲慢感。

女子的体型

在画女孩子时要特别柔和，不要有刚强感。以这里的动作为例，膝盖紧闭，双脚之间几乎没有空间。拳头也没有握紧，双手的五指自然地张开等。

男子的体型

画男子的时候要表现出健壮的骨骼骨感。
一只手插在腰际，另一只手的拳头握紧，脚向外张开。

变化型 A/ 女子

看上去有点类似宝贝型的女孩，但又有点“古代公主”的感觉。钮扣衣服、靴子、手套等身上有很多配件。但看起来挺相衬的。细细的身体，手脚特别长，通常身份都是学生，穿着制服。

充满女孩子感及优美感的裙子。

微带胸部是她的特点之一。

手套部分有点宽松。

肩膀的宽度与头发的宽度相同，脖子相当地细。

将领子部分加宽表现出女性特征。因为线条的关系，胸部看起来比其他纤细部分大许多。

腰也很细，几乎没有骨盆支撑。

因前方钮扣扣紧的原因，出现几条皱褶。

在手肘的地方画上线条，不要太弯曲。

臀部呈扁平状。

手脚的肉都以直线表现，膝盖的部分大致分出上下腿，画上几条纵线。

手套的设计要与靴子相衬。

长发是美少女的代表。

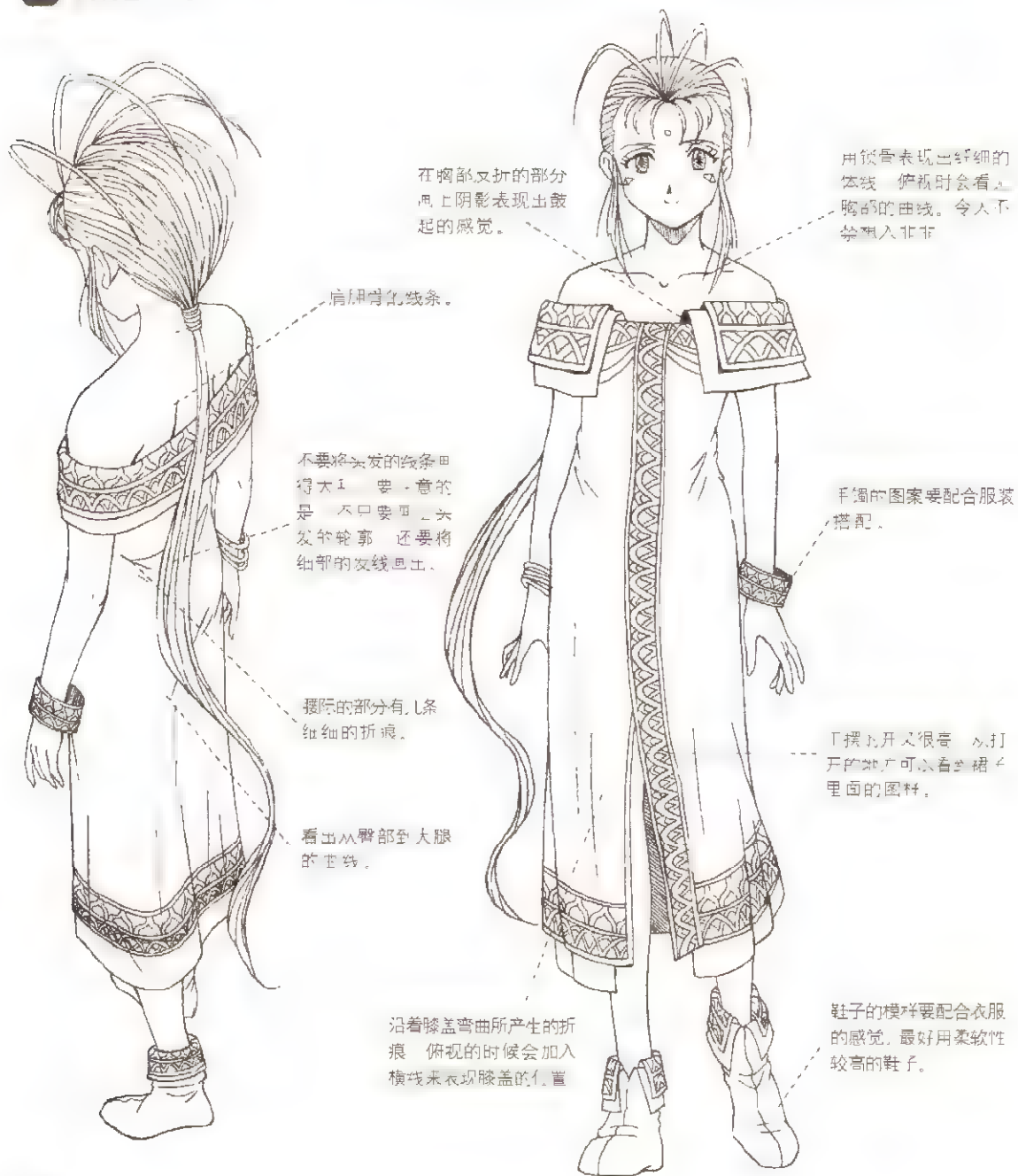
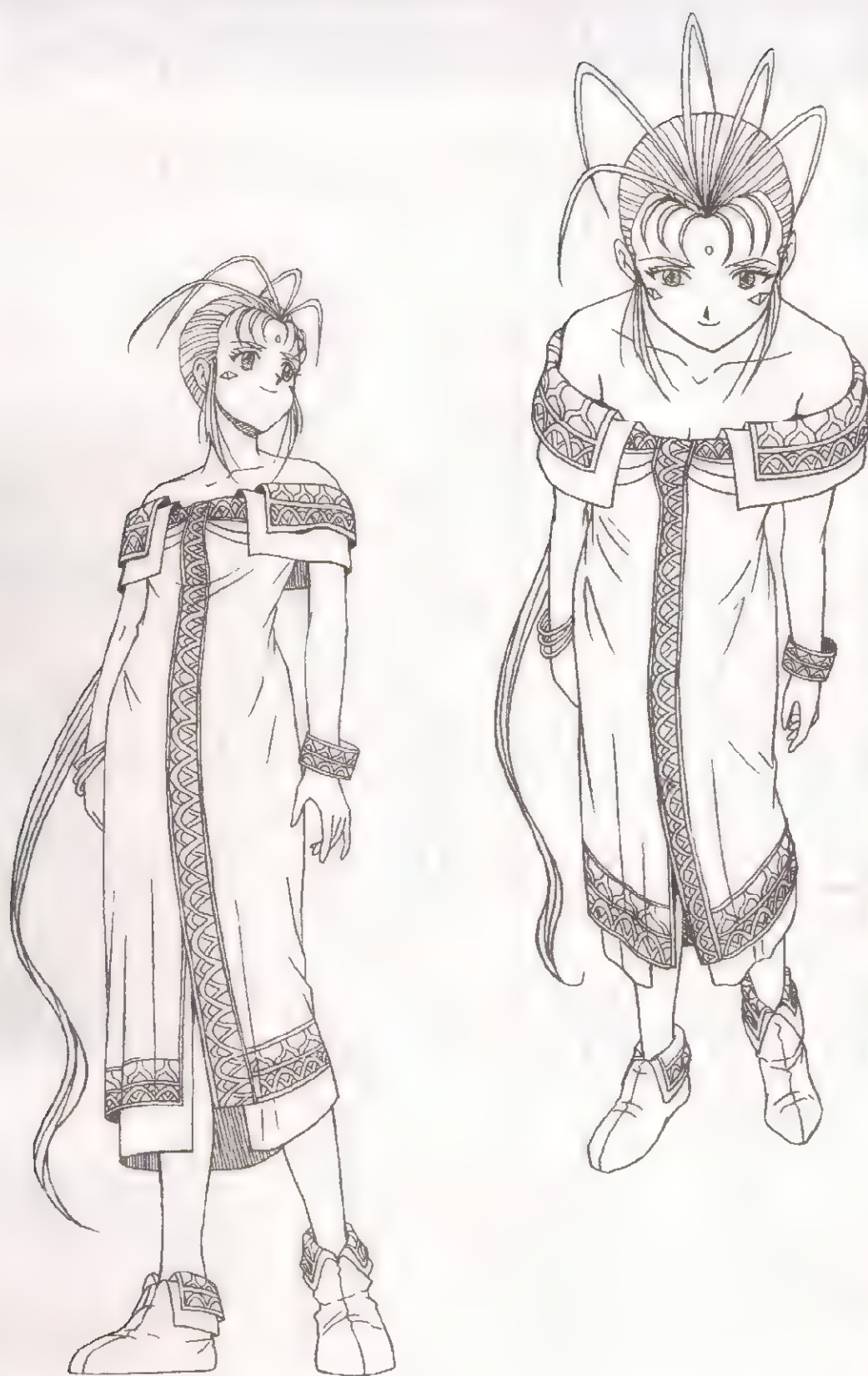
裙子通常是迷你百褶裙，但有时为忘了画出百褶裙的皱褶。

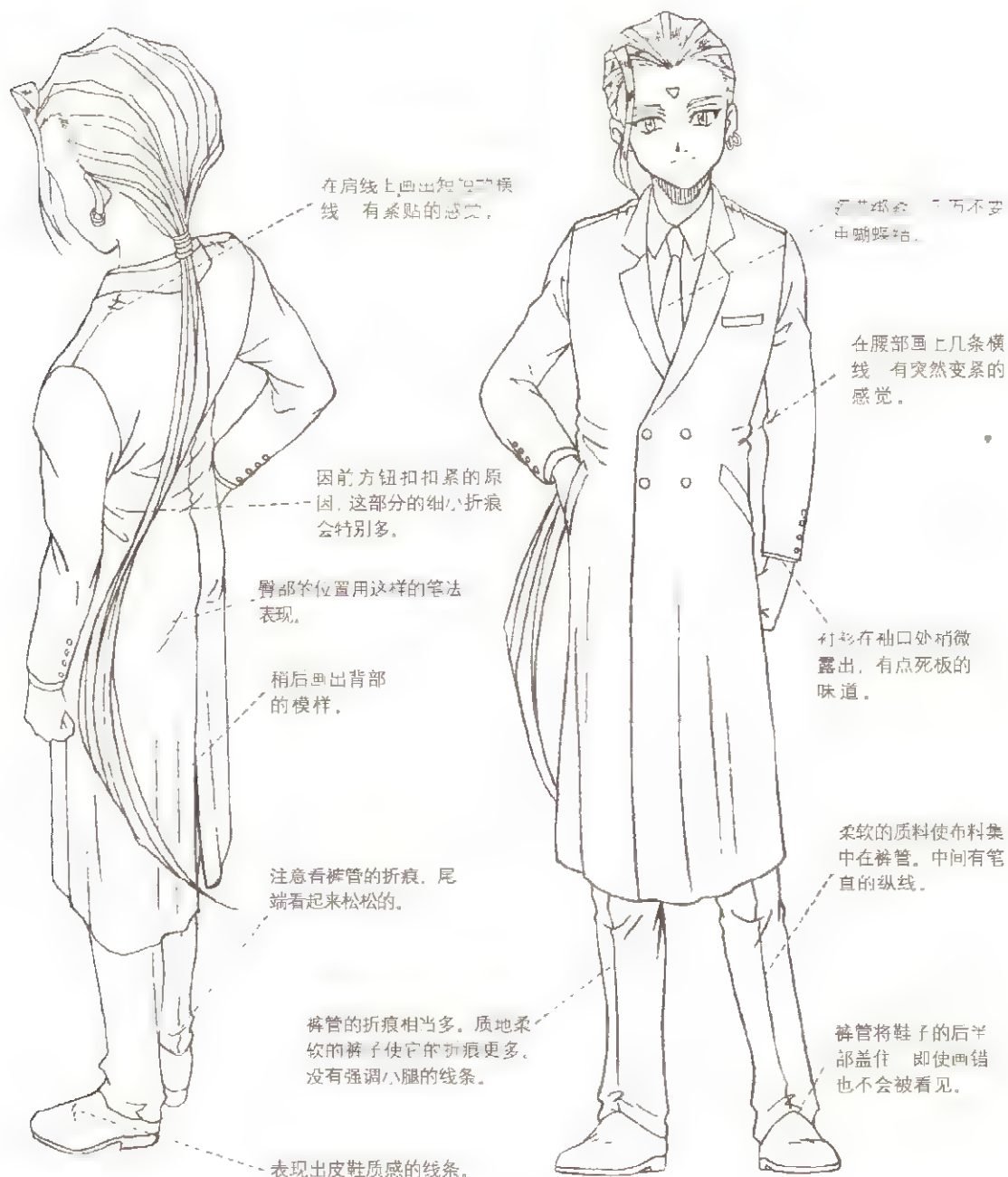
无论何时何地都看她穿着靴子，带点跟，脚踝的部分有皱褶显出纤细感。

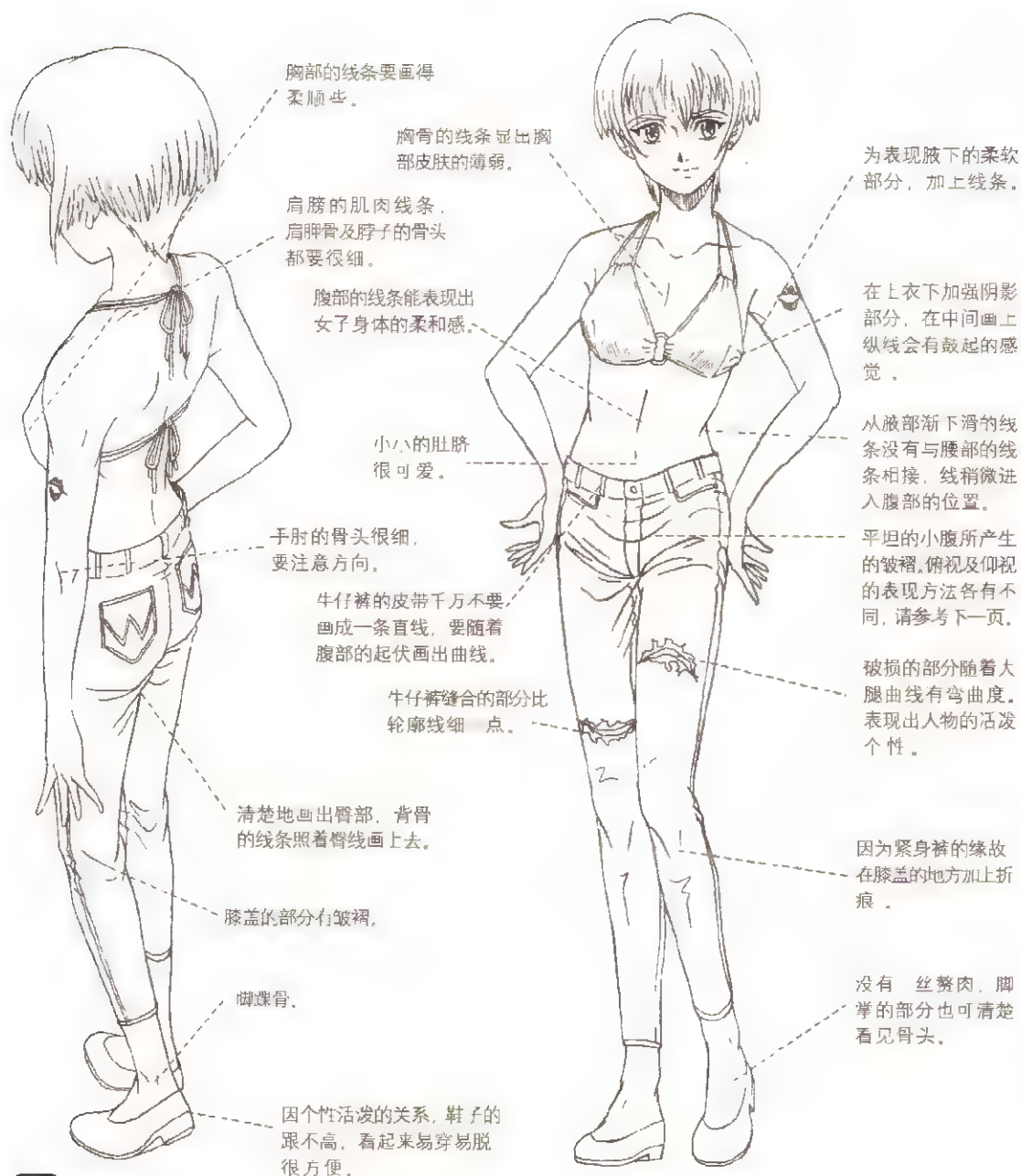
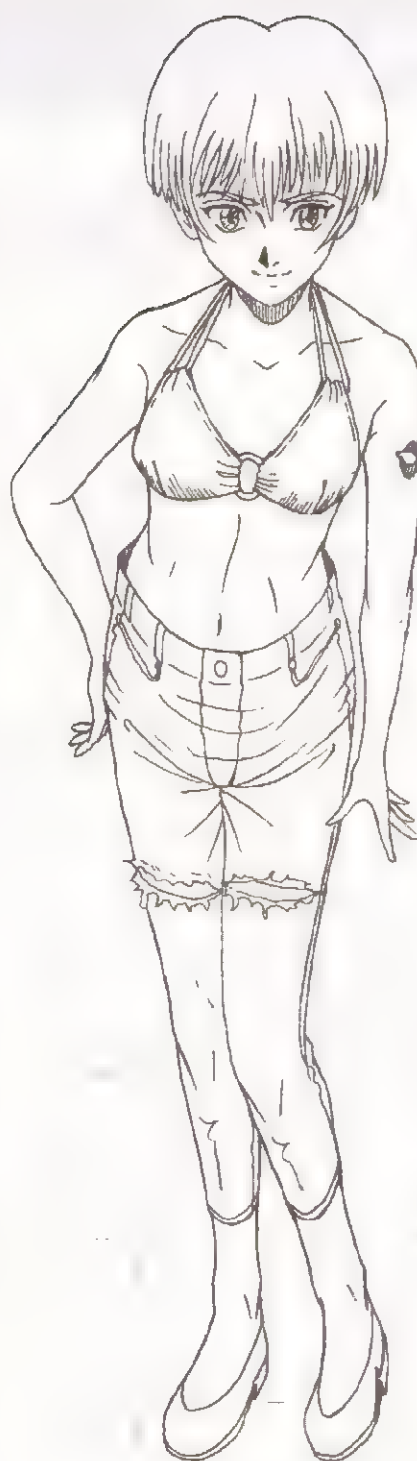
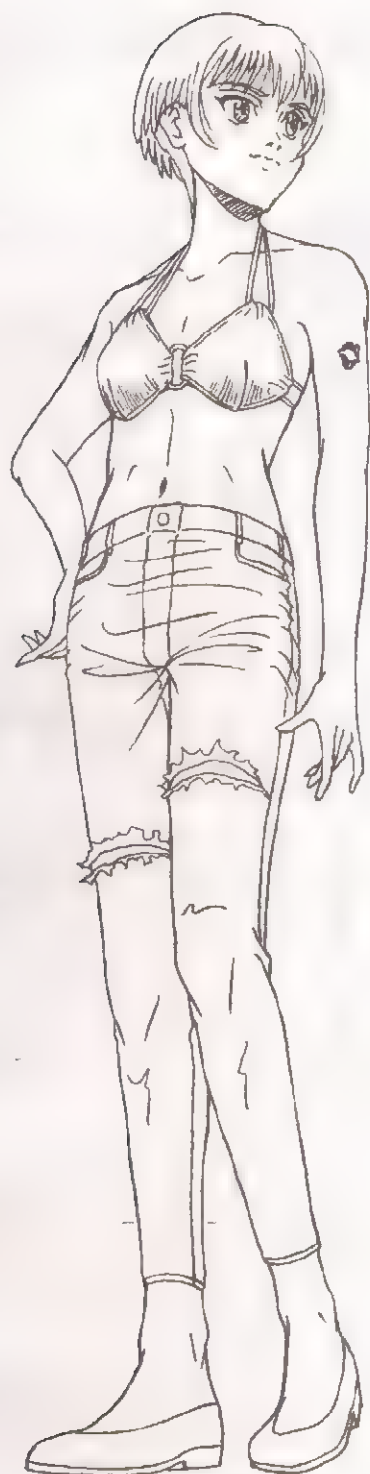
变化型 A/ 男子

样子有点怪怪的制服，加上肩章的感觉看起来像军服。和一般的日本制服比起来，比较像是德国军服，让每个人的眼睛都为之一亮。体格方面与女孩子一样，手脚特别长，肩膀及手也没有像一般的男子那样粗壮。从侧面看去，胸部的厚度并不大，是个苗条的美少男。

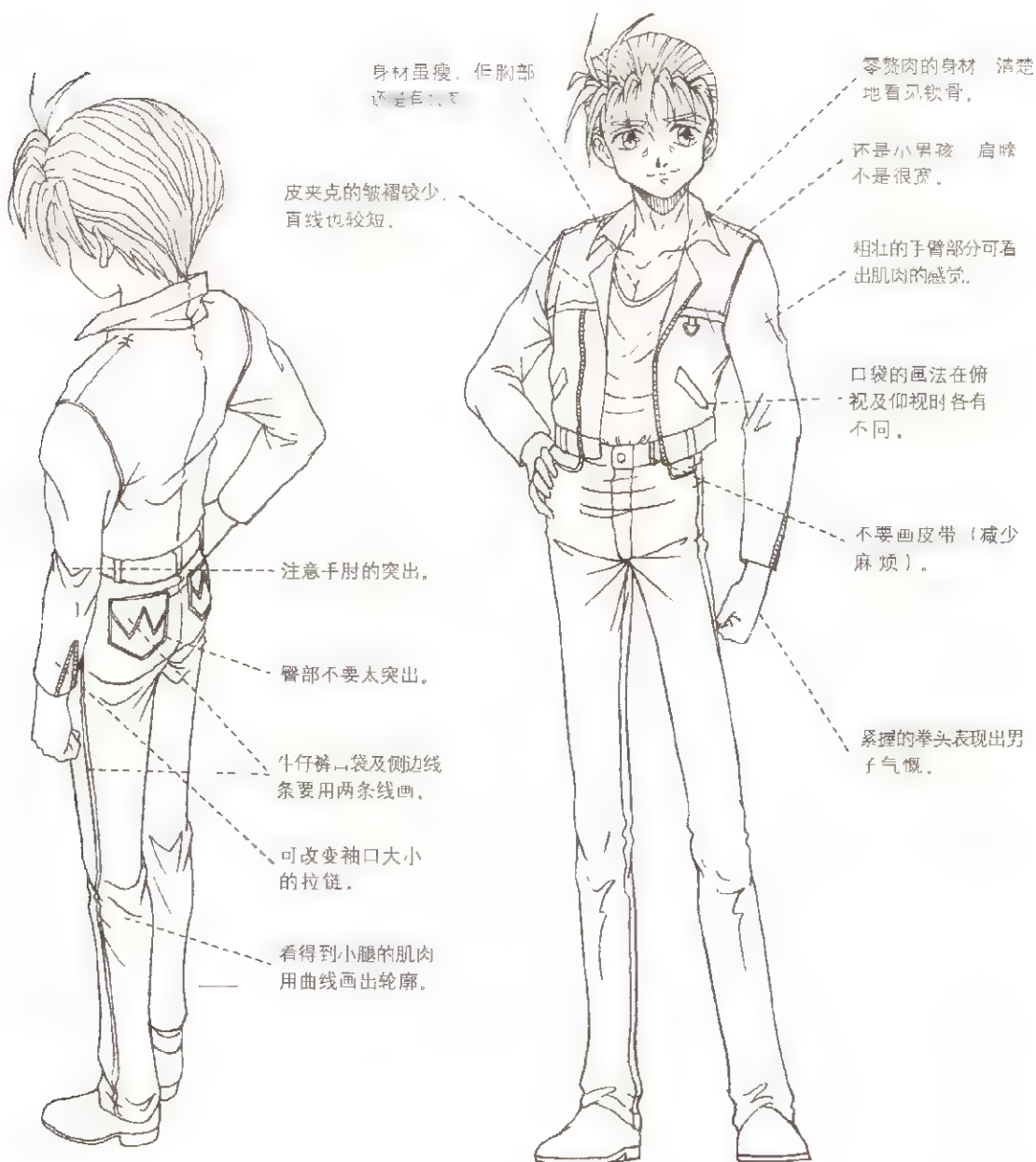
变化型B/女子

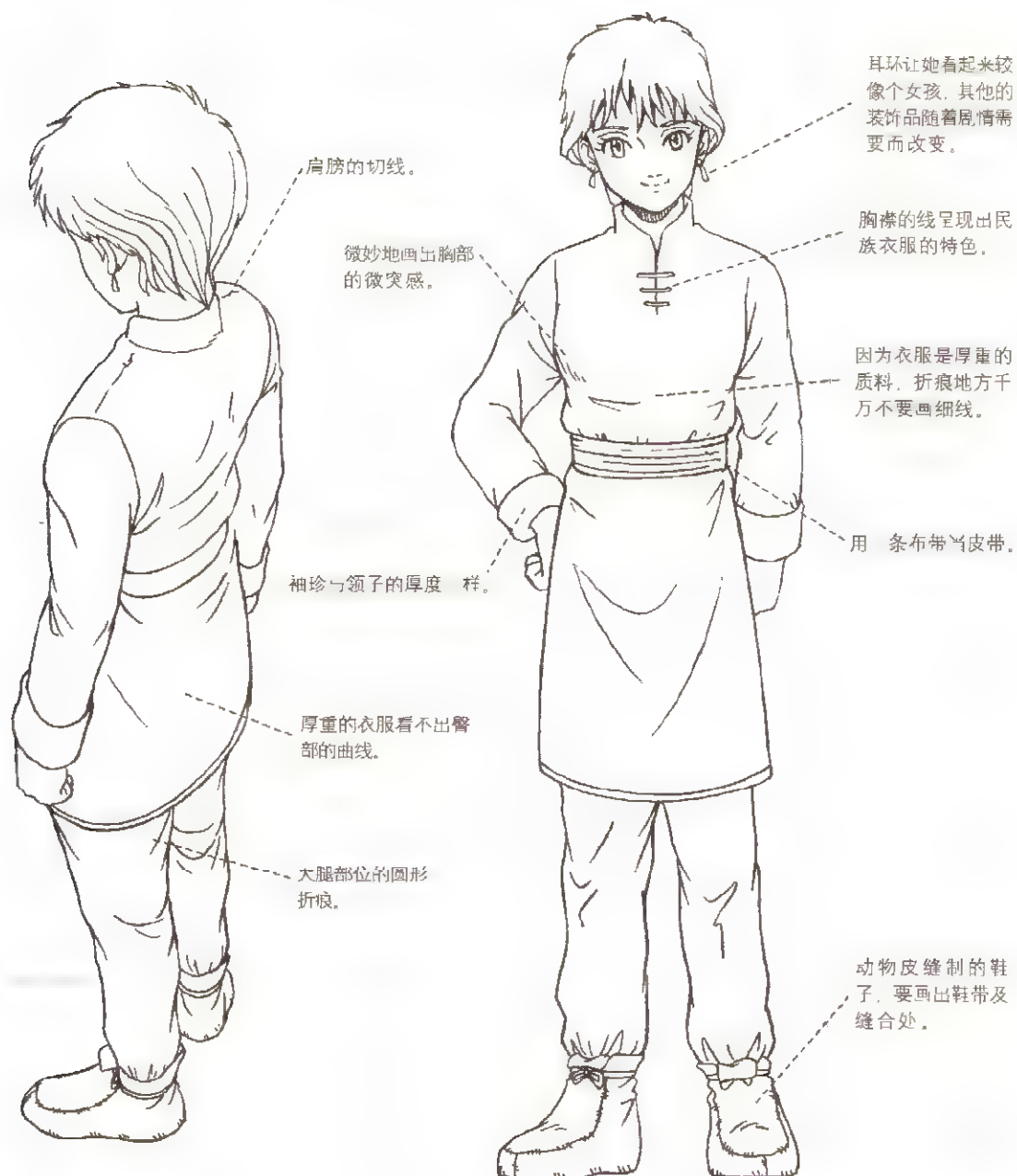
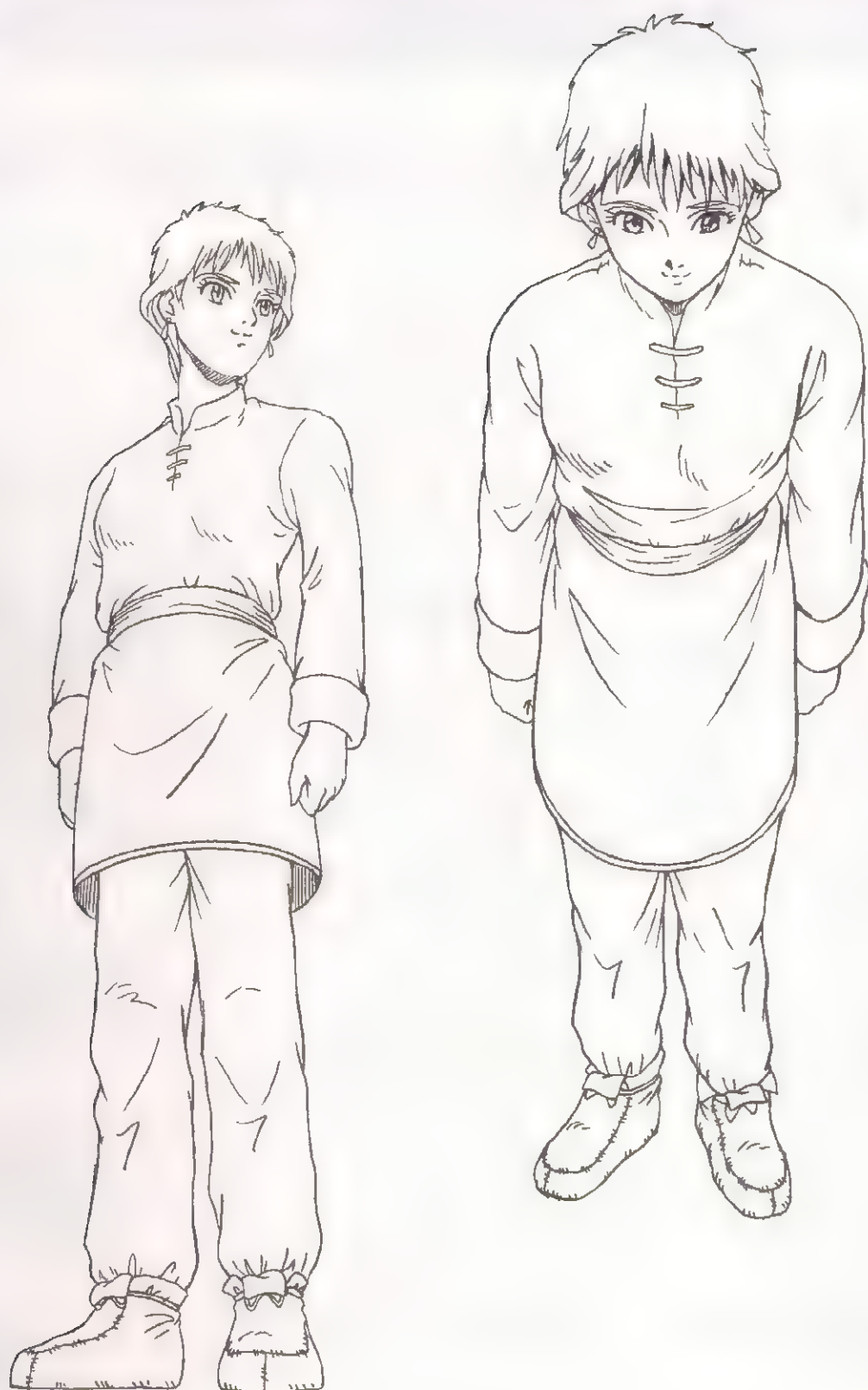
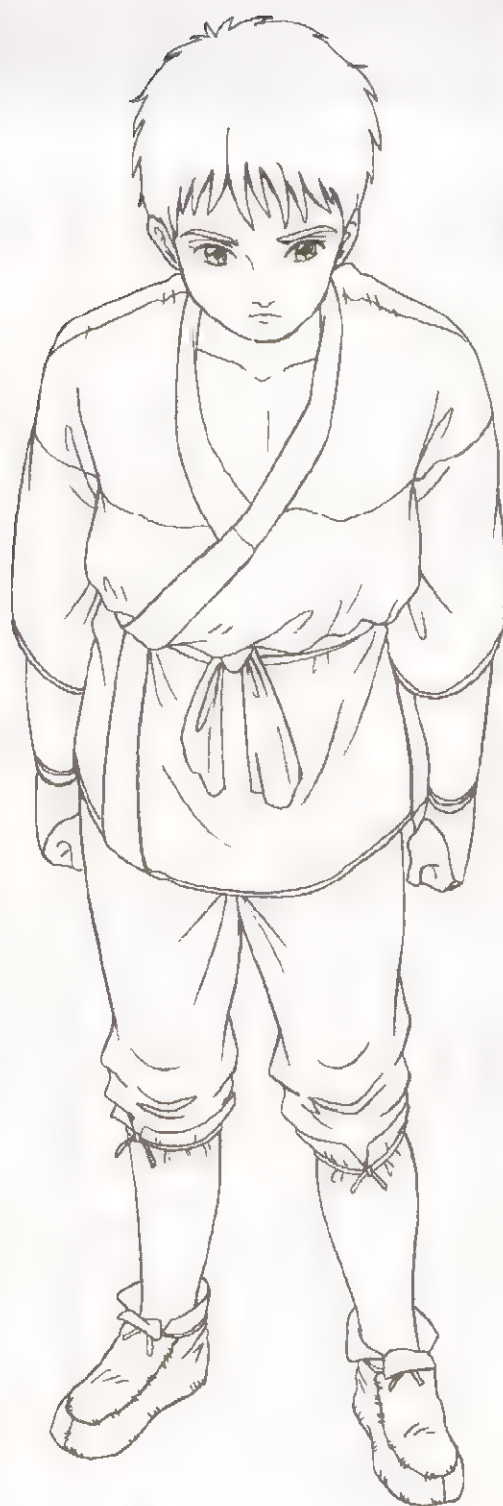
看起来虽像是个亚洲人 但服装却比较像南美或美国的民族服装，虽然用很大的一块布包着身体，但露出的部分却也表现出她华丽的一面。身上当然不乏特殊的饰品，像这样充满民族气息的模样，若不将特色好好统一规划，看起来会有点乱。身体的线条也要画得优美些，头发长到小腿是她的特色之一。

变化型B/男子

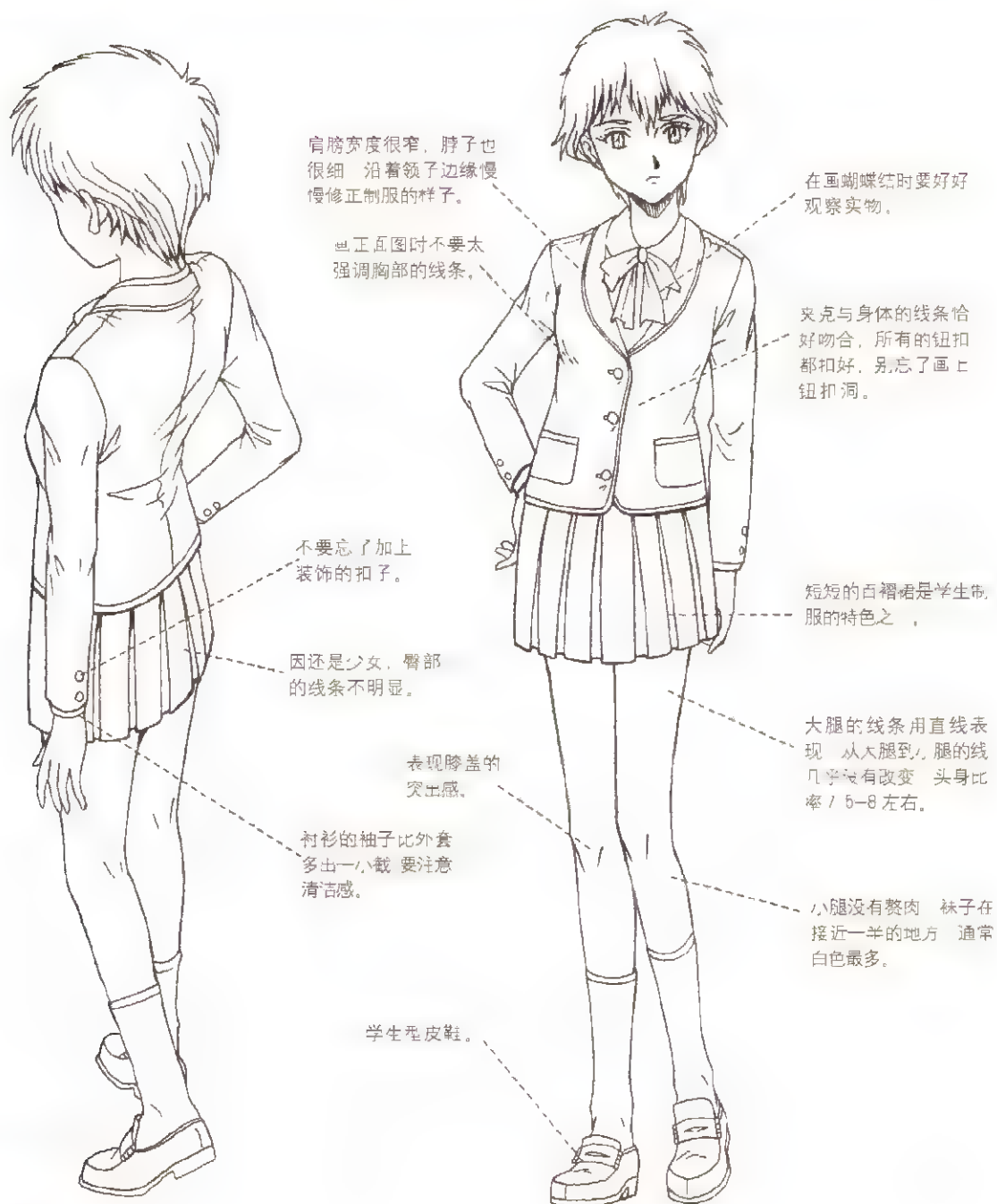
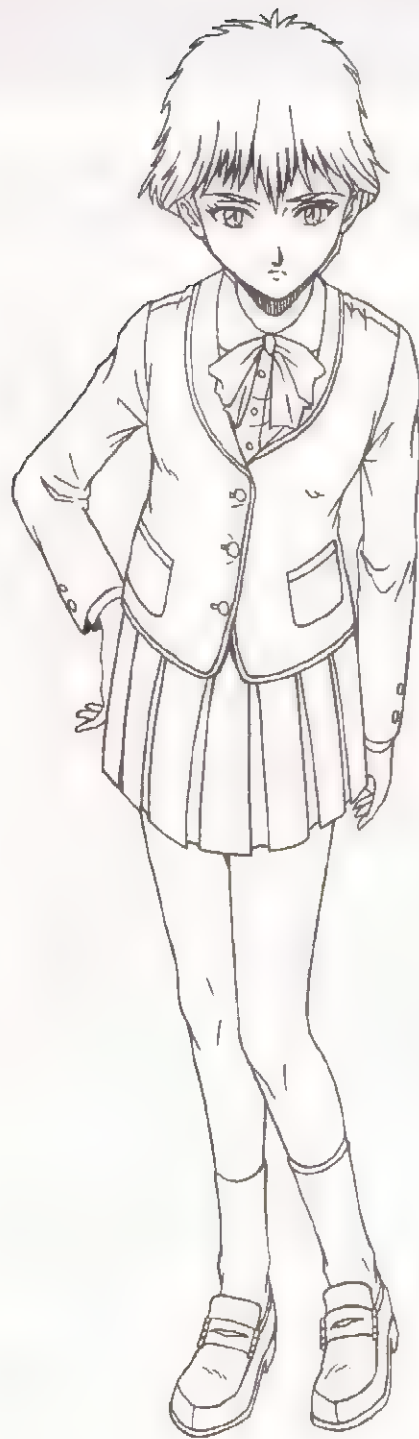
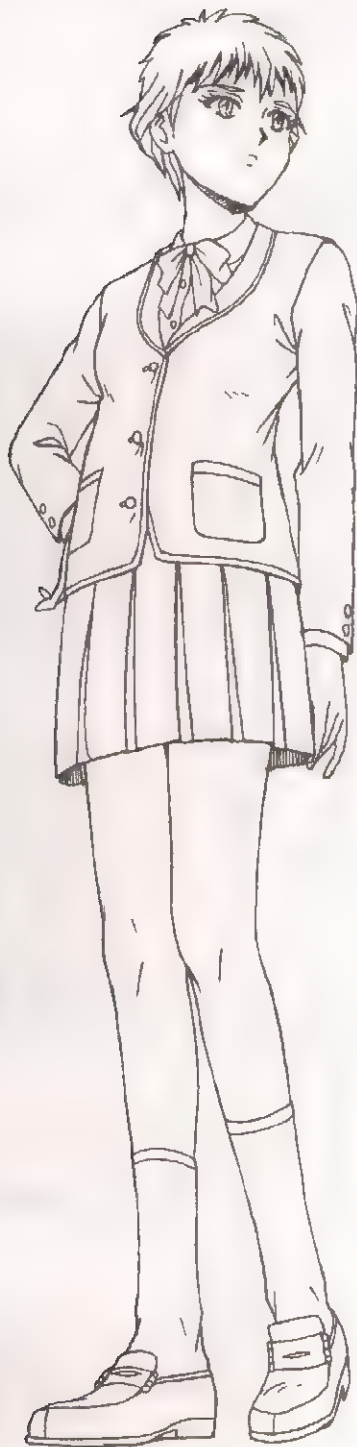
看起来像是大哥般的服装，但通常只是虚张声势的小角色，请你注意细小的部分。(例如有四个扣子、前发自然掉落、有两个耳洞、微高的皮鞋等）将长发绑成一束放在后面是他的特色。

变化型C/女子

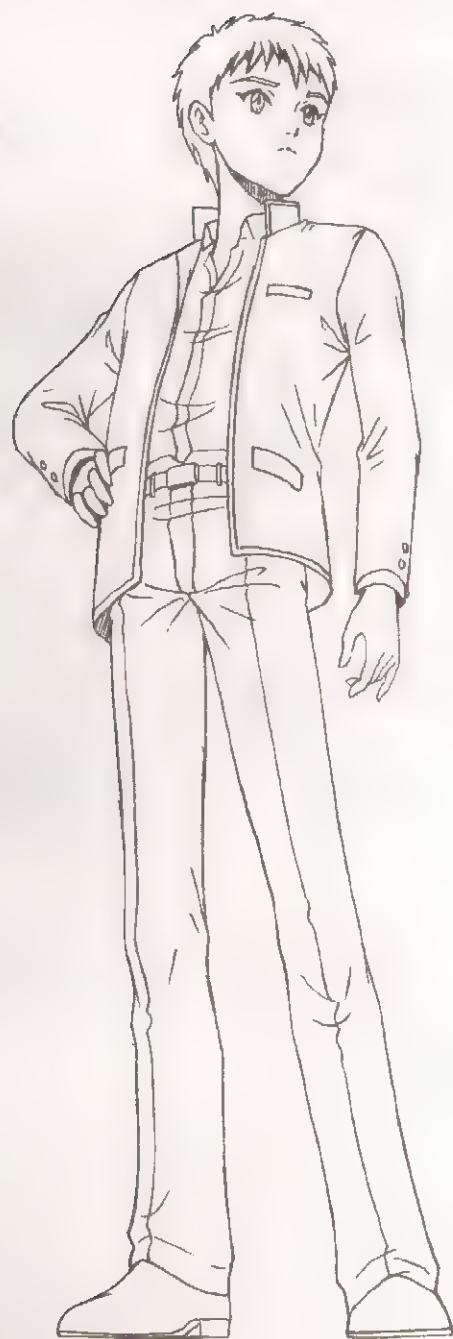
活泼健康且颇有姿色的女孩子。在刮破的牛仔裤里头穿着泳装。在左臂上有类似纹身贴纸的唇型图案，看起来挺帅气的。请将胸部的线条画明显一点，腰部要画得很细。从脚、大腿到小腿的线条也要画出纤细感，脚踝的地方也不例外，最好是穿低腰的牛仔裤，且看得到肚脐最好。手肘、脖子及锁骨的骨头都要画得很瘦小，才能表现出少女的味道。上衣的绳结也不要太粗。

变化型 C/ 男子

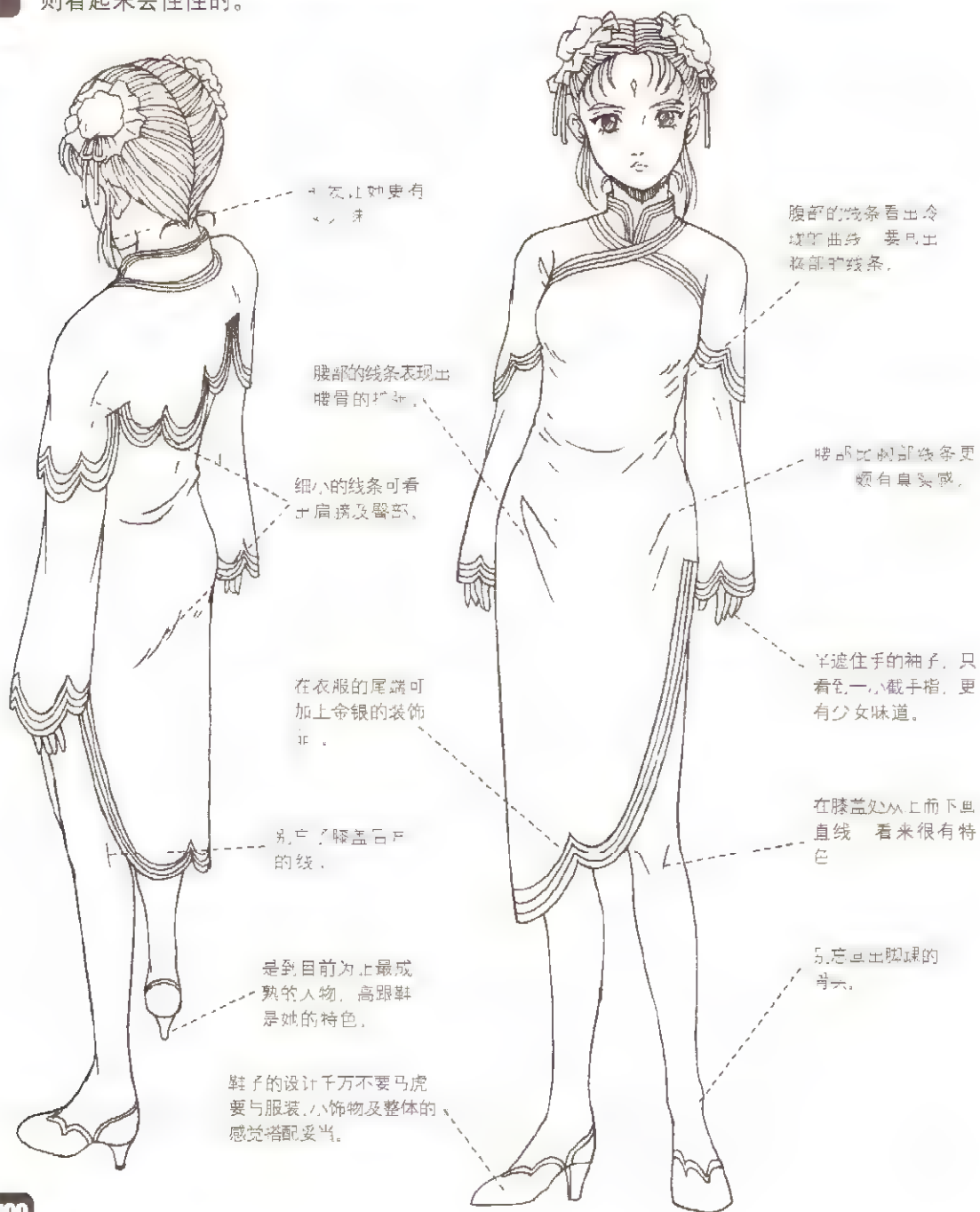
个性幽默风趣，且活泼好动的男孩子。脚很细，大腿及小腿的部分笔直地画下，不要改变太大，不要加上零乱的装饰品，愈简单愈好。与肌肤直接接触的汗衫比外头的皮夹克还要薄很多，因此皱褶比较多。像个好动，行动敏捷，身材瘦长的少年。

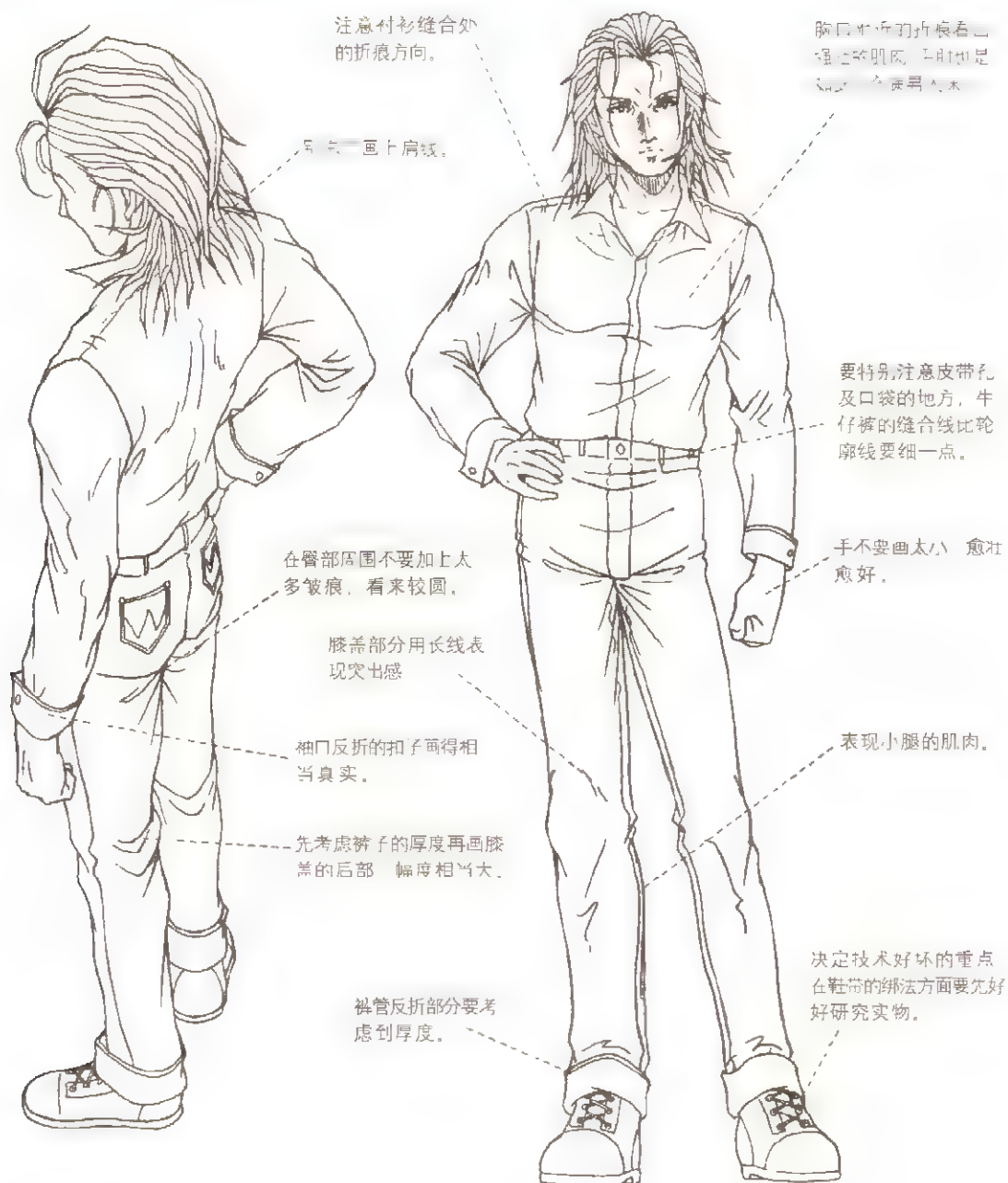
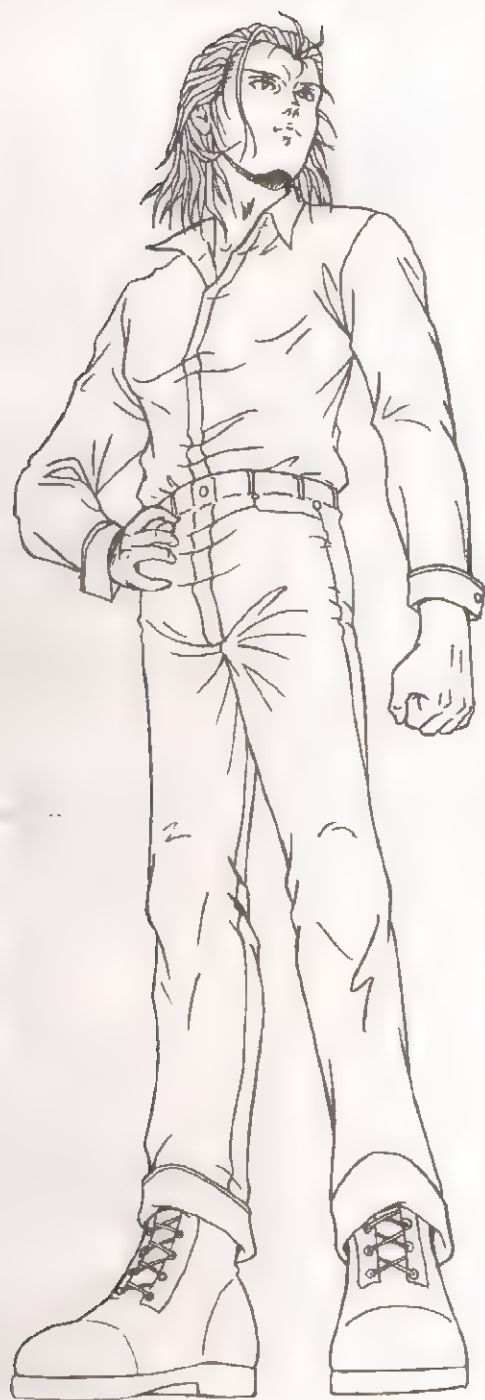
基础型 A/ 女子

在画充满民族风格的人物时，要特别注意鞋子、耳环、及服装整体的搭配。为了统一，要将人物与世隔绝的特点表现出来，不要太强调女孩子柔美的感觉，带点中性。个性也相当好动。

基础型 A/ 男子

这样的服装看似简单 但要画就有点困难。如果不注意材质的真实性，就无法画得完美。健壮身材加上单薄衣料，外观看来更粗犷。由于他活泼好动的个性，在画皮带时要注意他的活动范围，可自行模拟角度。皮带多出的部分不能太短，否则绑不起来。

基础型 B/ 女子

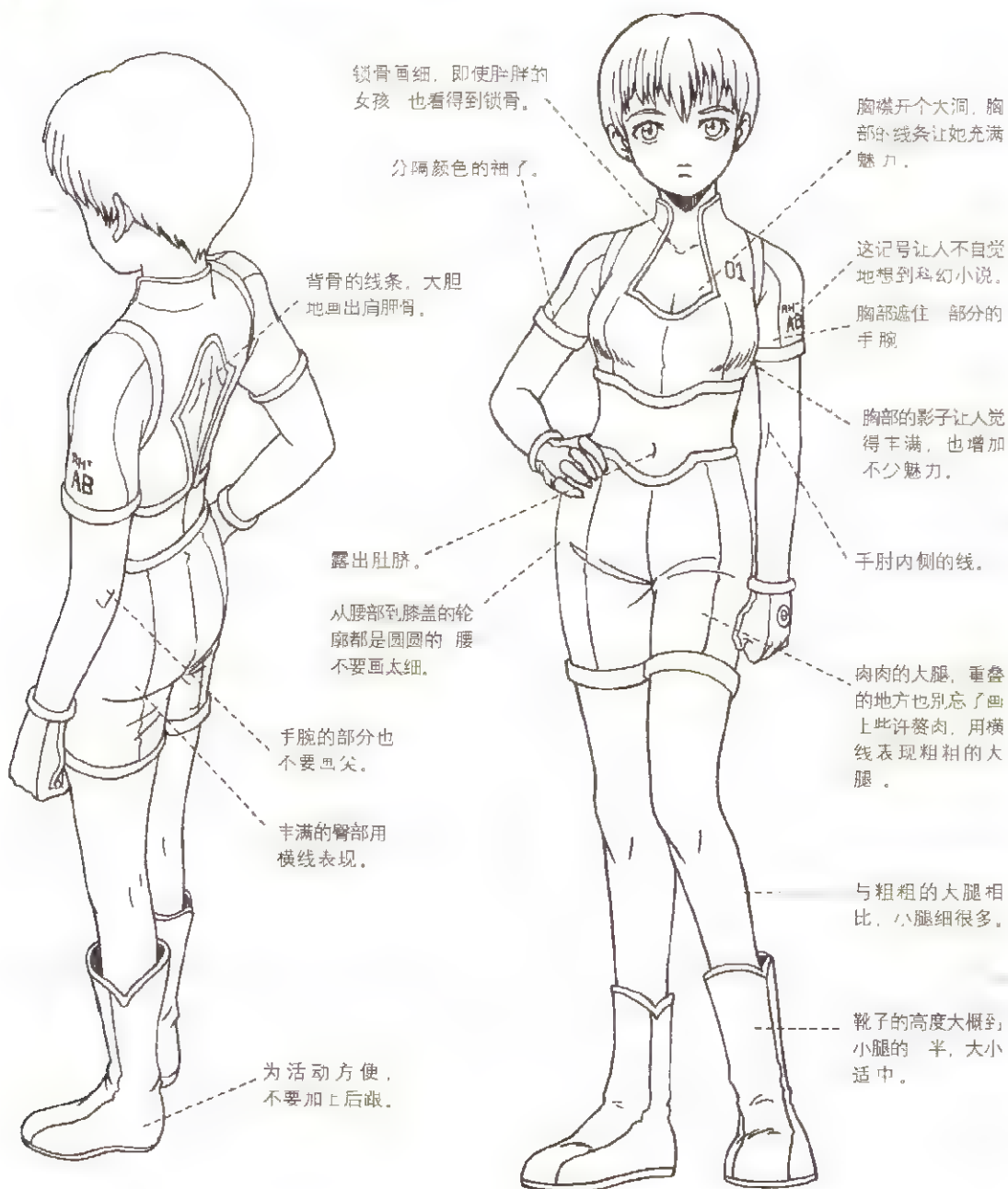
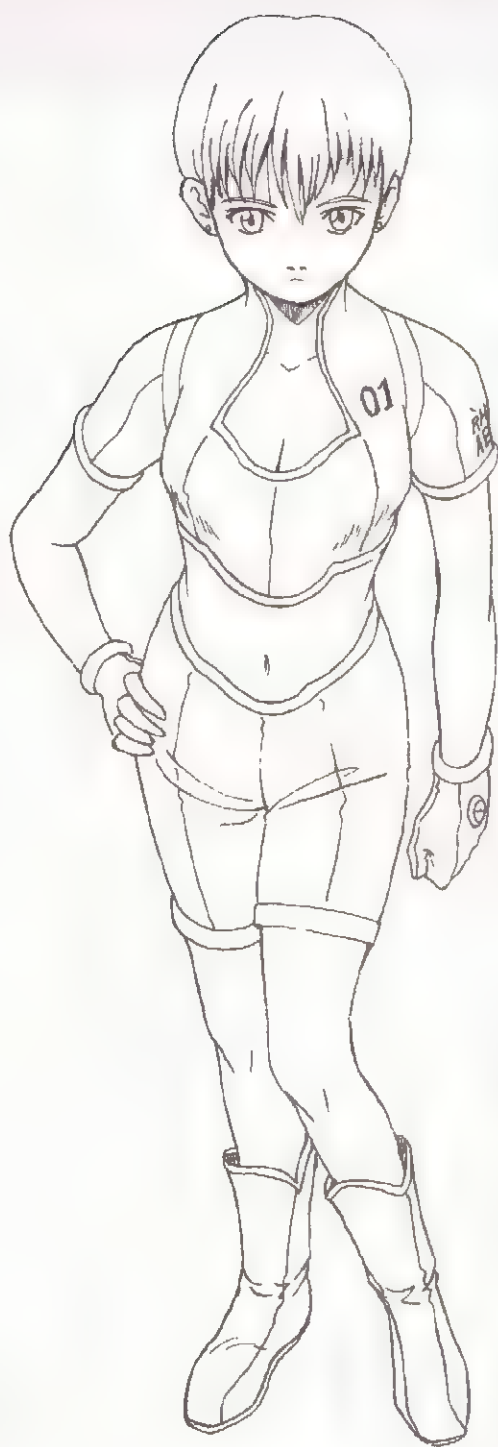
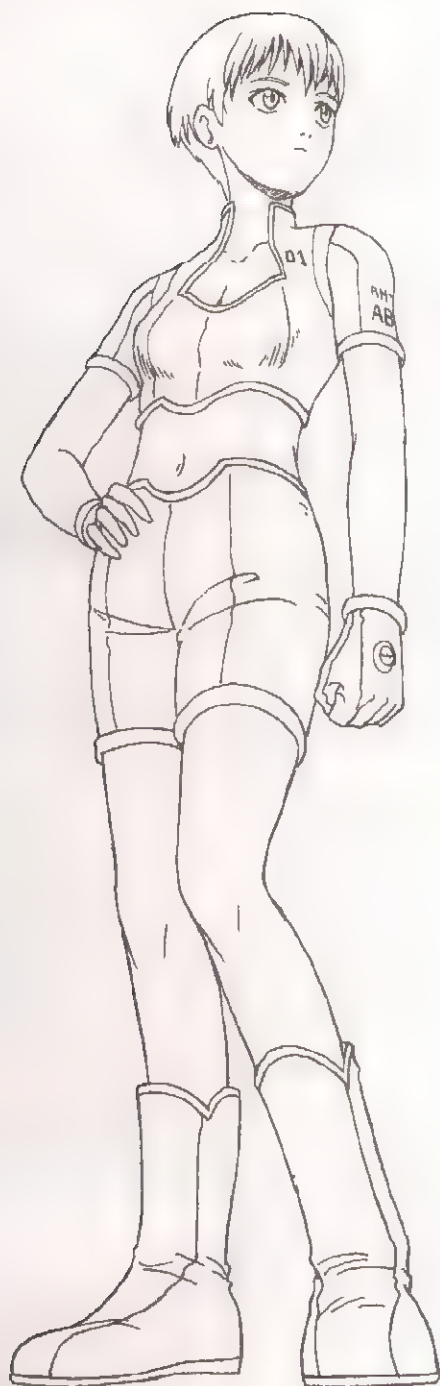
还是学生的她，常常穿着制服。可练习各种不同的制服形式。比起海军领的制服，现在似乎较流行运动型。不断求新求变的她不再穿上过时的泡泡袜。骨头很细小，甚至没有一丝赘肉。

基础型 B/ 男子

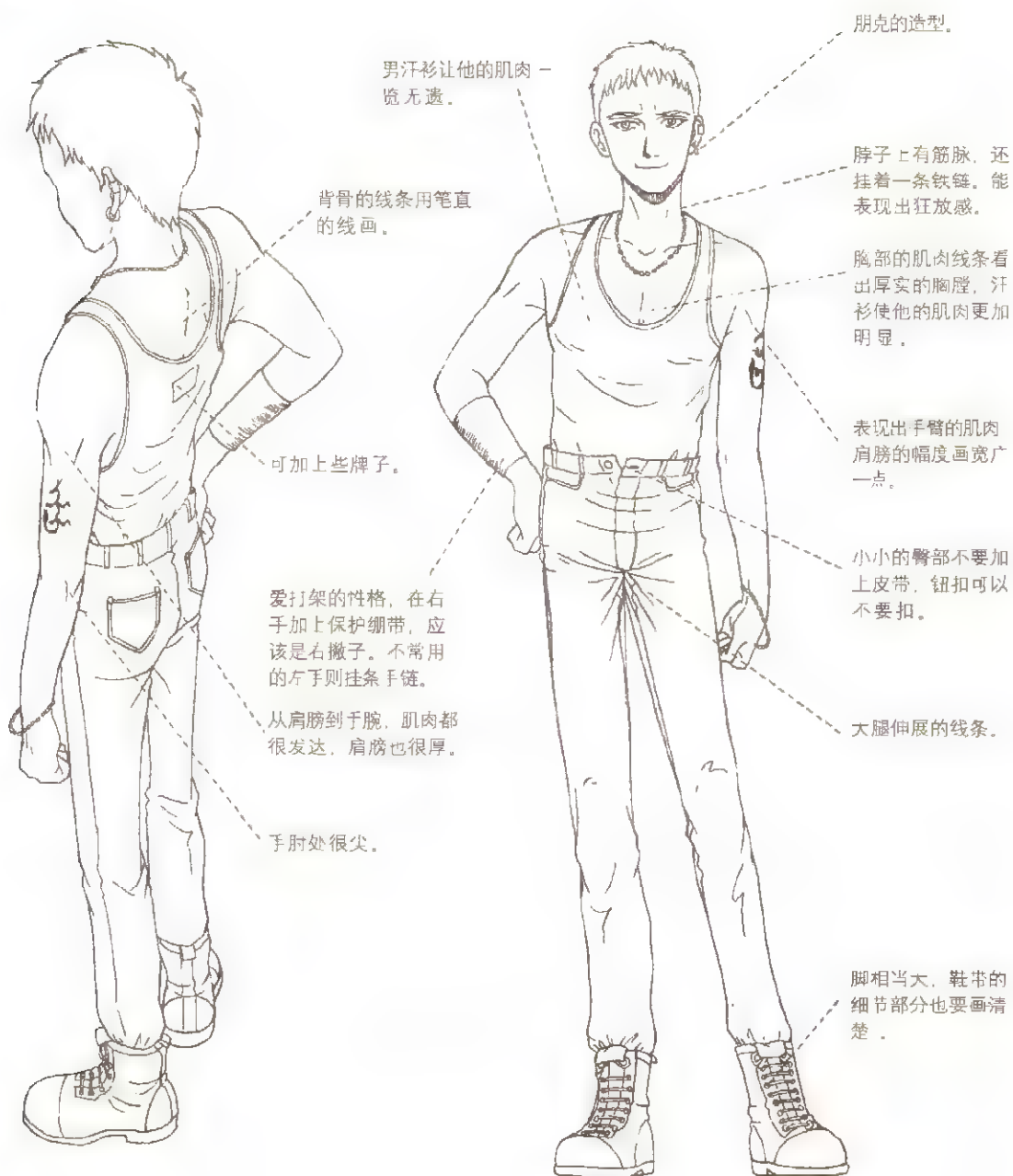
清纯的小帅哥，头及肩膀的部分要画细，裤子接近一条直线。不要太强调肌肉，虽是中学生的年龄却还是小学生的身材。要特别注意皮带，皮带孔，口袋及扣子等细小部分。

真实型：少女漫画／女子

正面看去不要有太僵硬的姿态，将身体的重心放在某一边。身上充满民族气息的衣服，综合各地的特色。有中国旗袍，越南的包包头，有时也会加上印度的服饰及韩国的民族衣服等等，在平时就要多加仔细观察。高开叉的裙子看来身材相当好。胸部不要画得太大，否则看起来会怪怪的。

真实型：少女漫画／男子

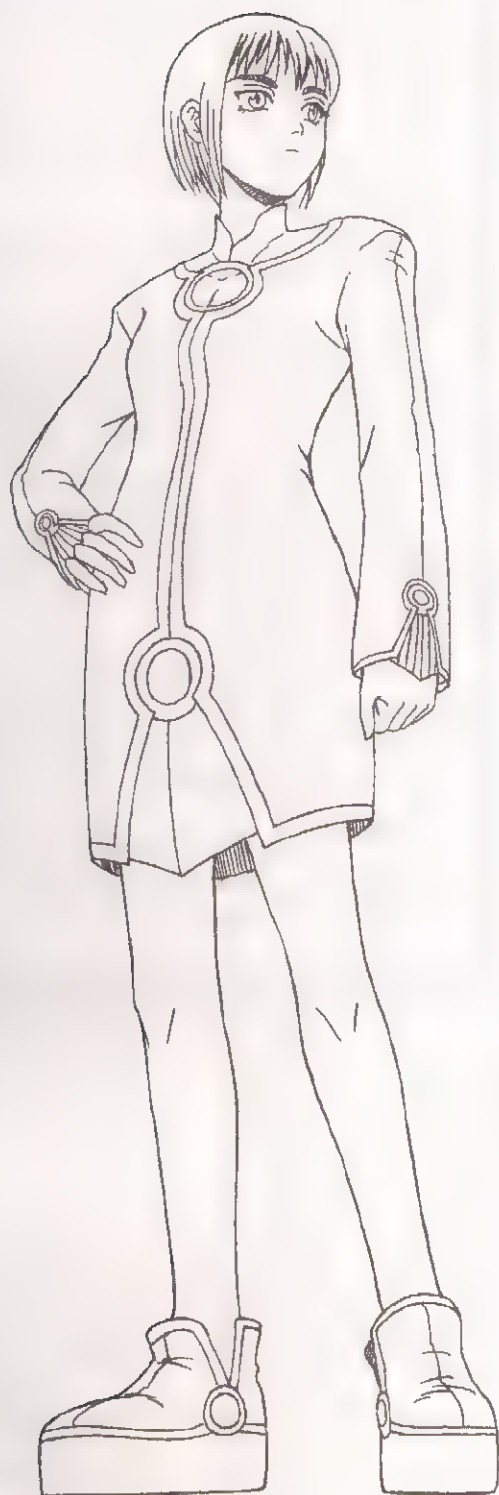
外表比女孩子多些真实感，服装的皱折，衬衫、牛仔裤上都有表现男人肌肉的线条。请注意裤子的缝合处，请用短横线来画，这样看起来较有立体感，上头的细线也有助于表现真实感。

真实型，游戏/女子

这大概是目前为止所介绍过的最丰满的女孩。大腿、臀部、胸部等等，都画得圆圆的。胸部及骨盆也相当大。前卫感十足的服装，手套及靴子与服装的配合相当恰当。看起来似乎是有很多男性朋友的女孩，为表现活泼的个性，千万不要穿上裙子。短裤露出的部分要画出肉肉的感觉，让她的外观不输给科幻小说中的男孩子。

01
01

真实型：游戏 / 男子

略带成熟感的少年，体格看起来像美国大兵 加上许多曲线表现他身材的骨感。打扮呈现出他刚强的个性。

真实型：游戏／敌人女子

比起其他的人物，她的个性似乎较保守些，身材露出的部分也较少。在科幻小说中，通常以轻便简单的服装为主，而样式及线条也以几何的图形较多，有时可参考现在流行的服饰，私下再发挥创造做些变化（最好不要选容易过时的服装），不要拘泥于传统的思考方式，大胆地设计吧！

年轻设计师的建议

铃木康由

YASUYOSHI SUZUKI

铃木康由
1975年4月11日生
静冈县出身
专科学校毕业后便从事游戏图形的设计工作

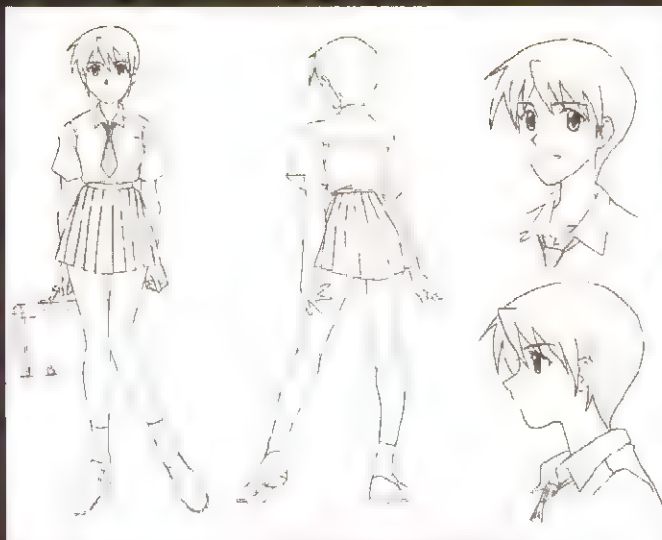
大家好，我叫铃木康由，现在从事有关游戏图形的工作。因为还是个新手，实在谈不上要分享什么经验，更别说要提供建议，但我想借着这难得的机会，讲诉一下我进入这一行的过程。

第一次有想从事有关绘画方面工作的念头是在我读中学的时候。那时的情感丰富，且受到许多漫画、小说、卡通及电影的影响，因而想要朝这方面发展。

但一开始我对自己也很没有信心，我常在工作闲暇之余，凭记忆试着誊出画过的图画。这当然不是我的嗜好，只是我觉得应该要这么做。不知为什么，平时杂乱的线条，一经整理，设计时的不协调感都消失了。

再来，就是将画好的图拿给别人看，好不容易完成的画，若不拿给别人欣赏，那绘画还有什么意义呢？而且人们给予的批评能刺激你快速成长。此外还有许多要注意的地方，我只是简单地举出两点而已。

如果你已下定决心要往绘画界发展，至少要做到以上两点，或许会对你帮助不少哟。

因经验少，无法提供太多，敬请原谅。期望能与有缘的你相见。

第四章　往变化型前进

配角的划分

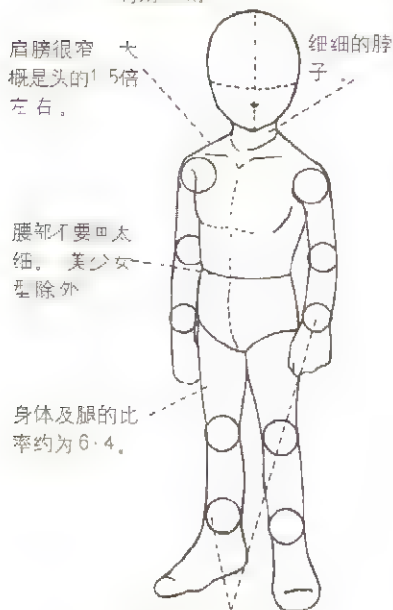
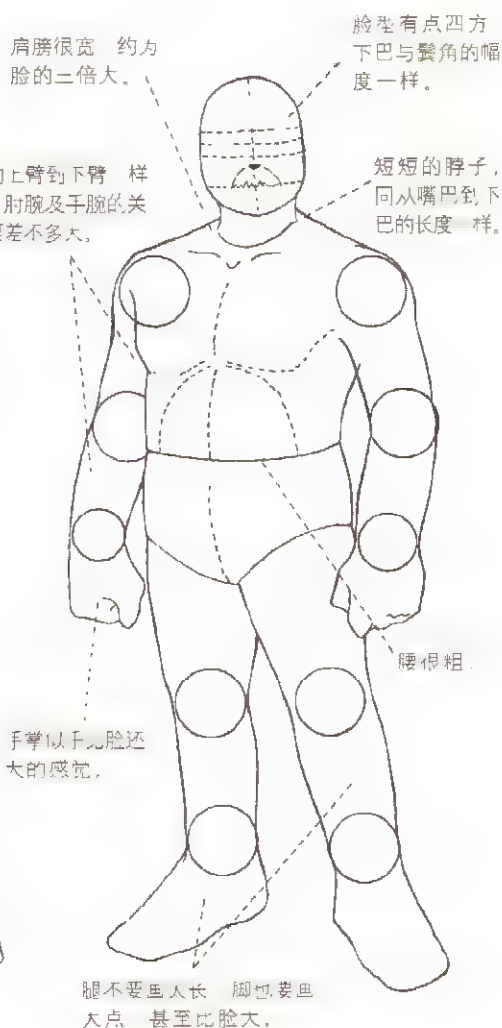
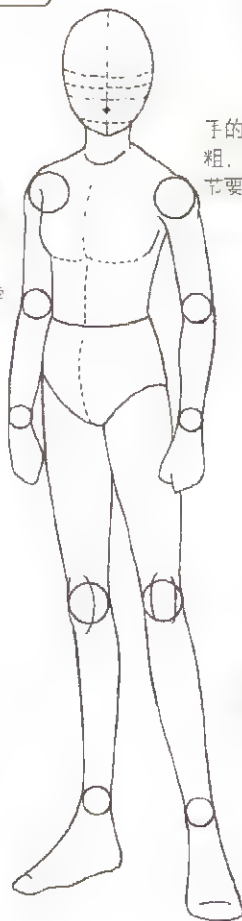
到目前为止，我们都只是介绍主角的部分，但一部卡通或漫画光靠主角是无法完成的，一定要有配角才行。
接下来，就要开始配角的部分了。所谓的配角人物表，一定要表现出各种人物个性的特色。要如何衬托出主角，如何拥有配角的个人魅力，都是相当重要的课题。
根据各个人物的背景（过去曾经发生过的事，或与主角之间的关系）再加以设计他的表情、发型、个性及特征等等。

首先先比较身高，若将男主角设定为150公分。
1小孩子——100公分左右
2男主角（正常型） 150公分
3短胖的男人——140公分左右
4健壮的男子——188公分左右
5正常型的男人——180公分左右
6成熟女性——158公分左右
7短胖型女性——140公分左右

2.男主角

正常的七头身比例，比现实中人物的腿要长一点。

3.短肥的男人

在爆笑卡通中常看到的角色。

健壮的男子、正常型的男人与短胖的女人与帅帅的男主角。有特色的配角与美少女相比似乎难画许多，将有点年纪的人物画得完美且真实，一定会让你的作品及人物更富生命力。

4.健壮的男子

格斗家或战士身材高。

上半身的胸肌呈倒三角型，腰部与肩膀的比例约为1 5

强调手腕及小腿的肌肉，腰及身体的比例约1：1。

脚与头一样大。

5.正常型男人

与身材健壮的男子相比似乎小了一号，看起来挺帅气的。

脸的大小与健壮型的男子差不多大。

这里的弯度比健壮型的男子要平缓些。

手腕及小腿的肌肉都很发达。

6.成熟女性

身高比男主角高。

整体的线条很柔和。这样较有女性的感觉。

腰部、胸部及臀部的线条都要玲珑有致。

这条线要画长。

臀部（骨盆）的宽度与肩膀一样。

不要太强调小腿肌肉。

7.短胖型女性

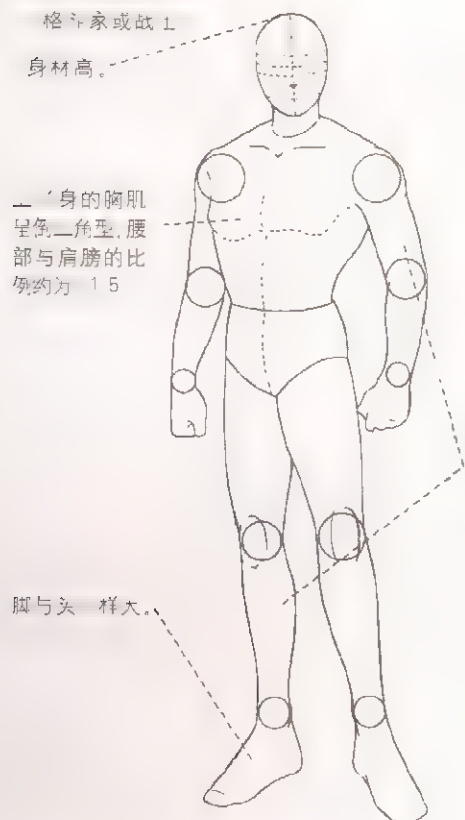
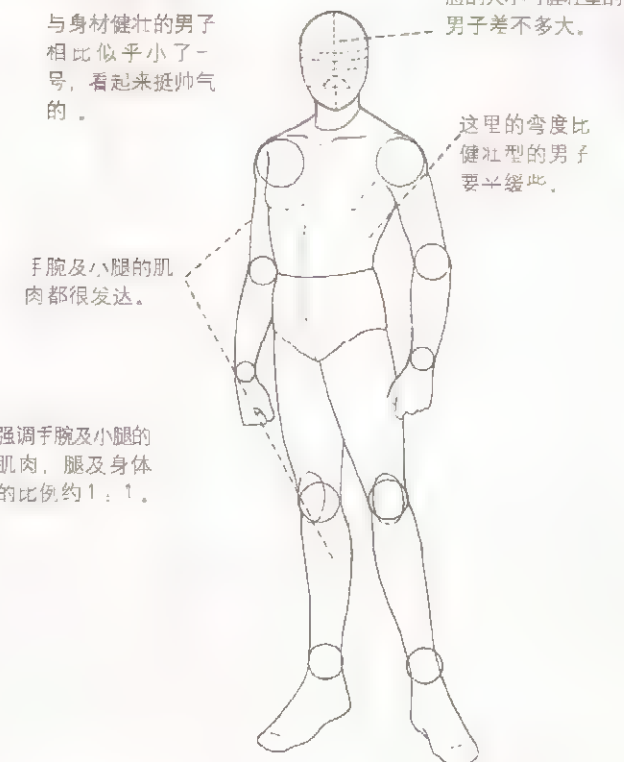
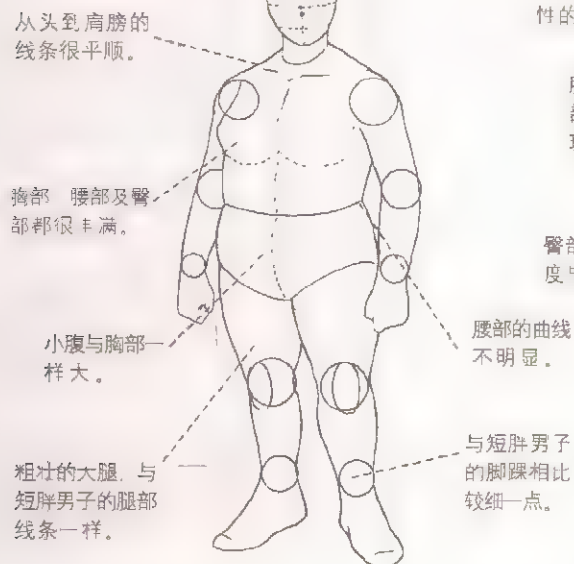
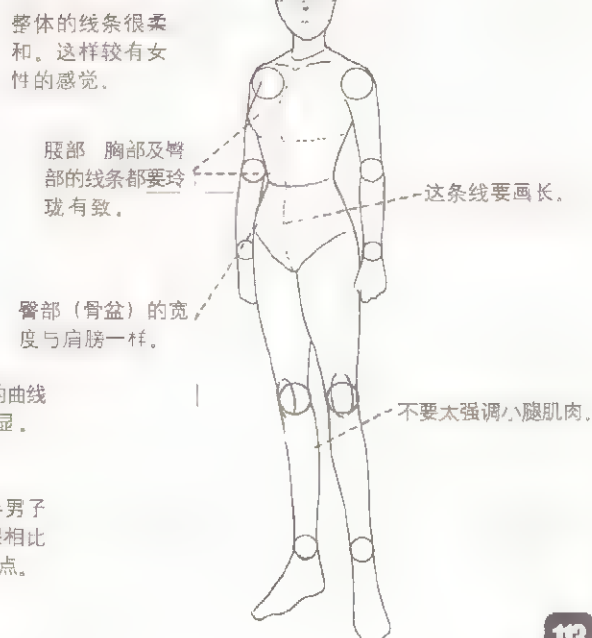
从头到肩膀的线条很平顺。

胸部、腰部及臀部都很丰满。

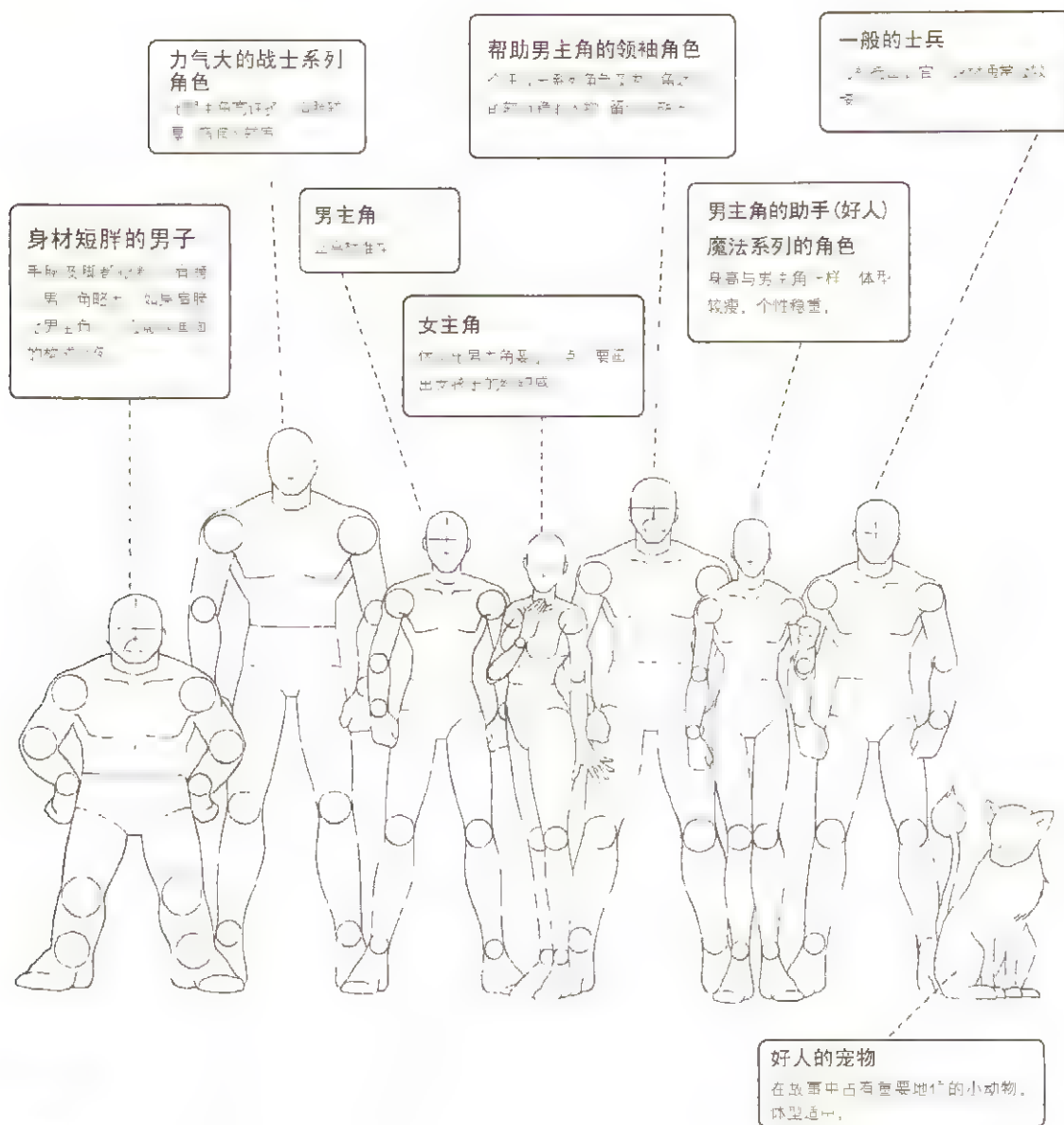
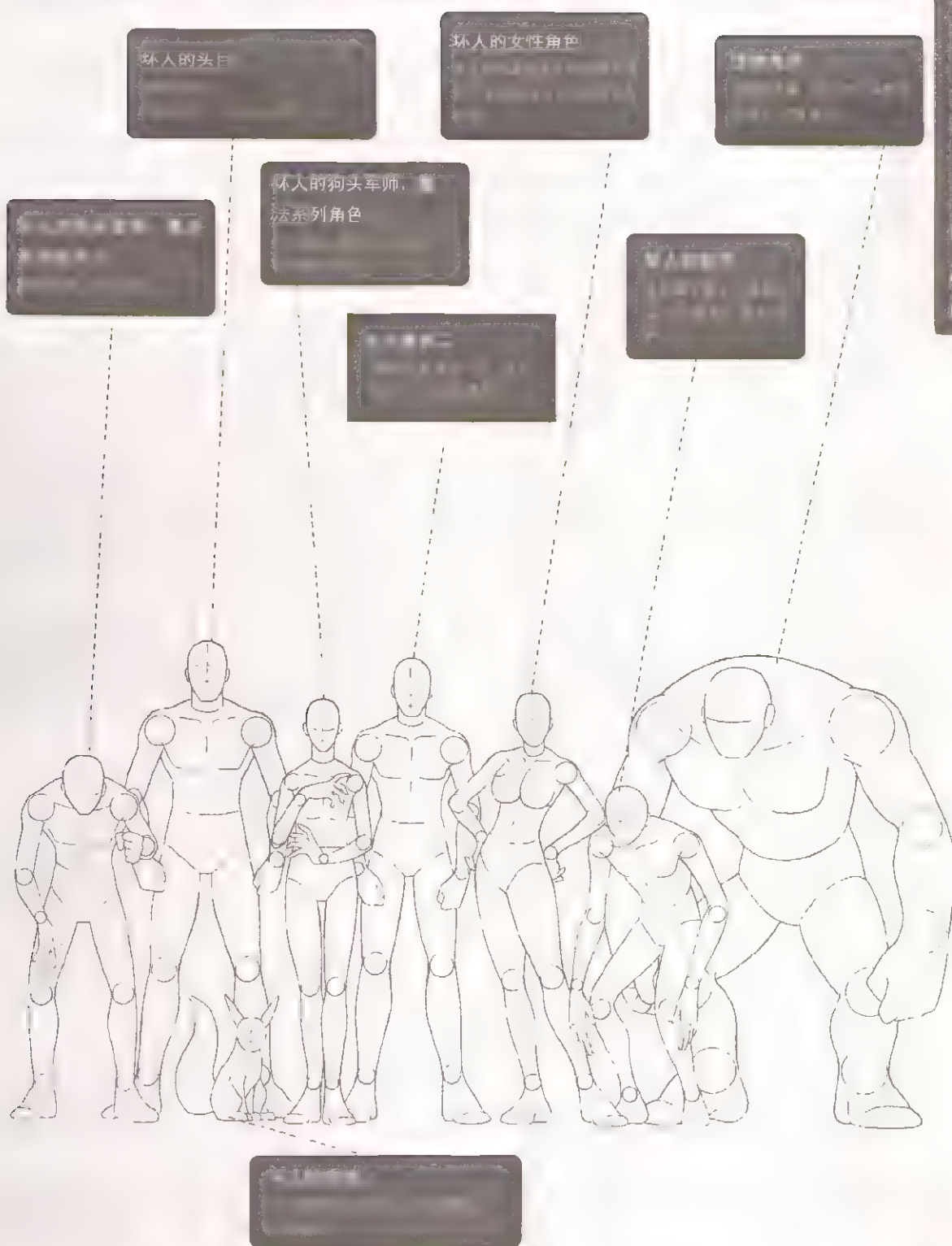
小腹与胸部一样大。

腰部的曲线不明显。

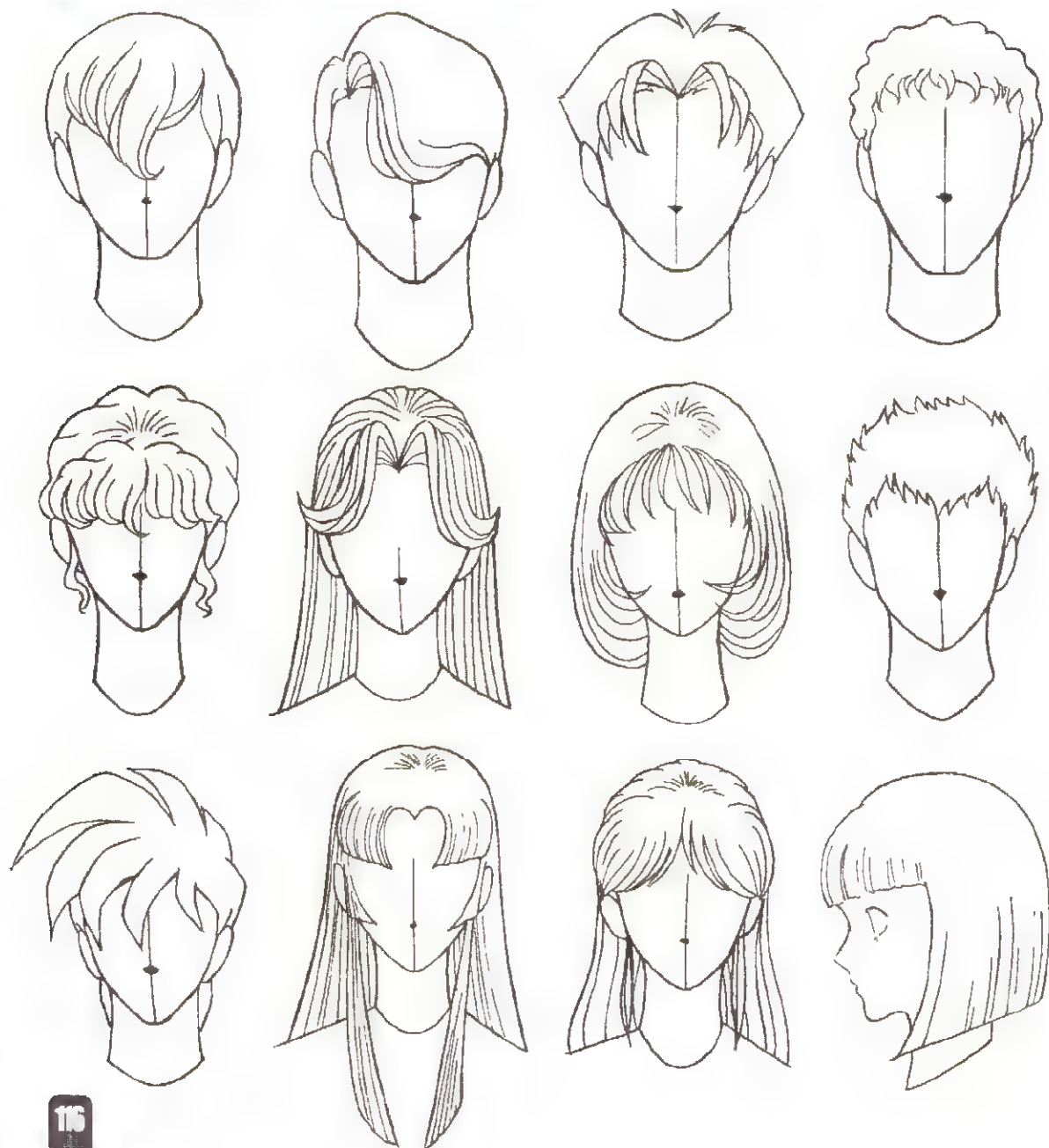
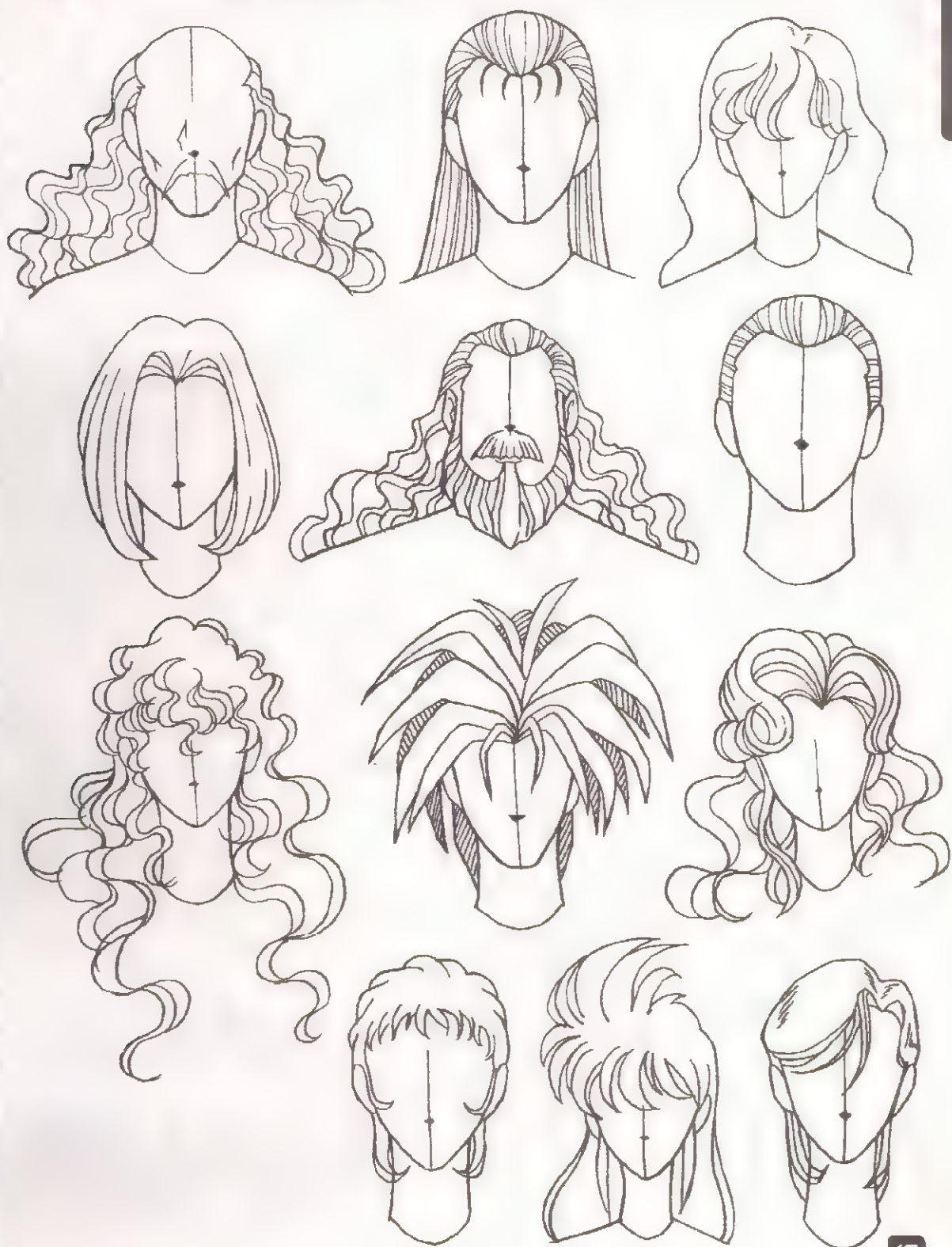
粗壮的大腿，与短胖男子的腿部线条一样。

与短胖男子的脚踝相比较细一点。

以身长比率看出主角的人物画

常见的形式是最基本的!
以身高来决定男主角的人物设计
到目前为止,已介绍过许多的男主角人物,现在我们让男主角和其他配角比较一下看看吧!

●男主角及朋友们

发型的设计

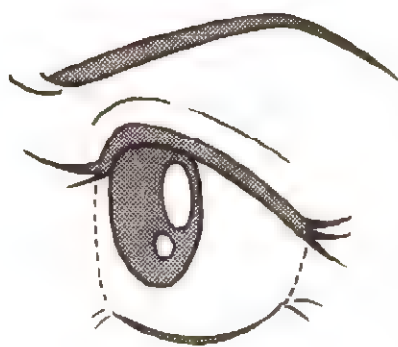
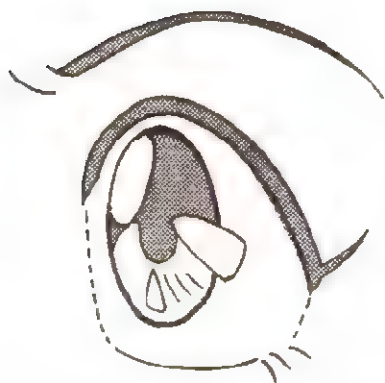
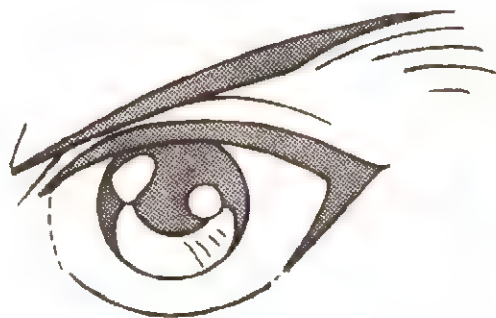
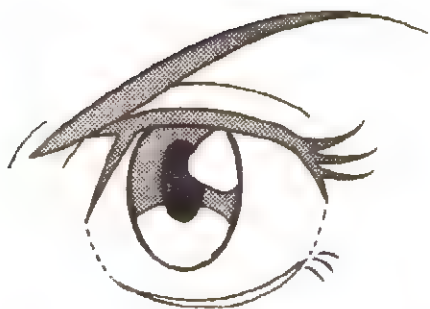
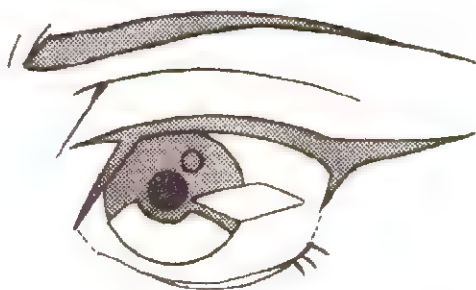
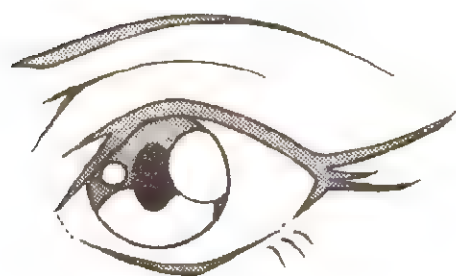
在前面的人物角色单元当中，简单提到过发型部分。但严格地说起来，发型的设计必须要配合角色的个性及故事的情节。

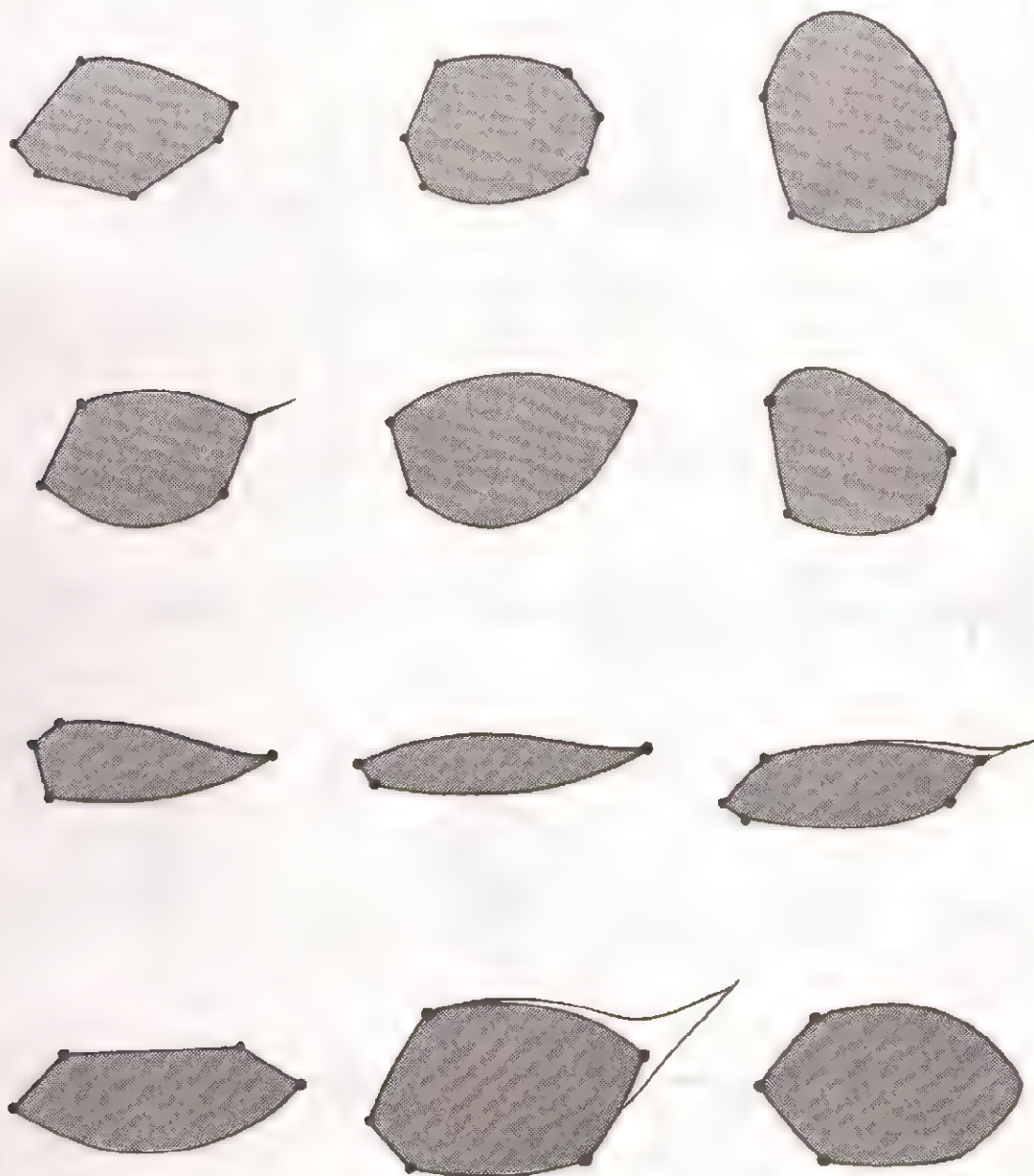
在此所画的图形只是一小部分，看起来都较偏向好人的模样。为了让人一看到作品就能分辨出好人及坏人，尽量不要尝试怪异的形状。配角的部分很快就能完成，但主角的发型相对就较困难，看起来要自然，又要显眼突出，实在是件不简单的事。

在设计发型时 最重要的不是形状，而是区分出颜色的感觉。无论你是用手着色，还是用电脑，首先都要整理好区分出颜色的线条。

在修补的时候，还不熟悉绘画的人，一开始会先从一根根的头发画起，最后才完成整体的样貌。但熟练的大师们通常都先想到整体的轮廓后，再画出内部的细线。特别是影子及颜色不同的部分，随着意识，改变头发及形状。边想着自己最喜欢的发型，再试着尝试不同的样式，最重要的是自己动手画画看。

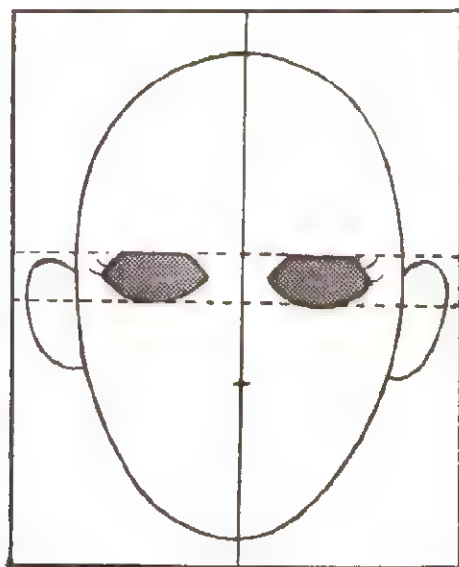
眼睛的练习

前面的单元说过，眼睛能在无意间传达一些信息。许多人相当注意卡通人物的发型及眼睛，但很少人注意到整体（体型）。但身体若有一小部分画不好，就会给人以坏印象，甚至被批评为烂画。

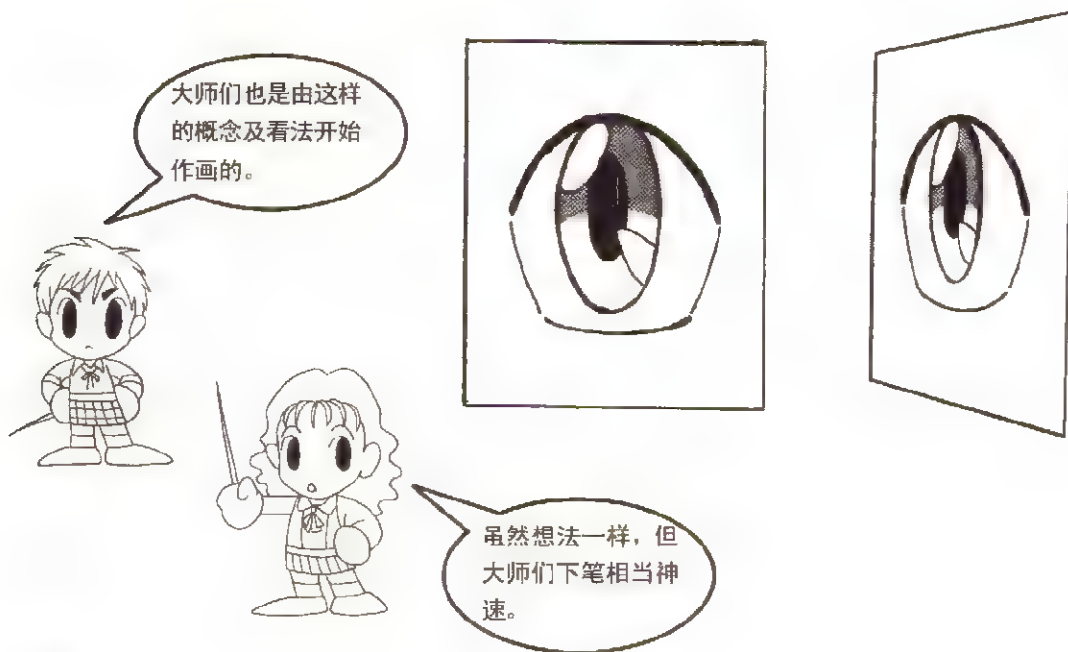
平时生活中或在漫画及卡通的人物中，眼睛都是传达讯息的重点。虽然你知道这个重点，而且你也可能已尝试过各种不同的眼睛画法，但你认真研究过眼睛形状的设计吗？

在此举几个漫画及卡通中常见眼睛形状的例子。其中并没有好坏之分。重点是，在画工面的眼睛时，能画得很完美，但从侧面看去时，是否有相同的感觉呢？当你专心于眼睛的颜色，睫毛的数目，眼睛的光度时，往往会忘记眼睛整体形状的部分。这也就是从侧面看去，眼睛会变形的主要原因。

1：先考虑眼睛的轮廓

首先先看眼睛的轮廓吧！你看得出前几页中眼睛的轮廓吗？在画出眼睛的内部前，观看者会无意间得到这个讯息。与整体的形状一样，眼睛形状绝对不可马虎喔！同样用角度顶点的方式来看，可以看出有三角形、菱形、及修改过的圆形。

2：贴在四角箱子上

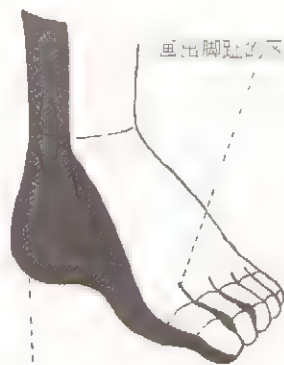
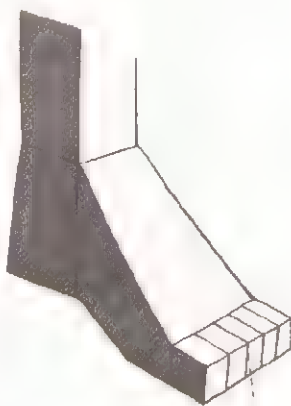
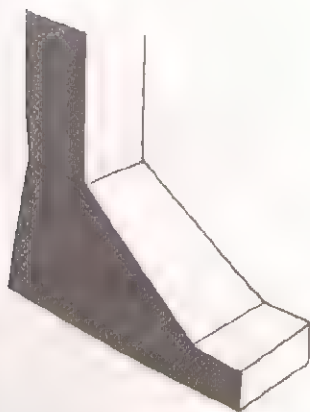
将只有轮廓的眼睛贴在想像出的四角箱子的正面上、先不要考虑睫毛数目或眼睛的亮度，用感觉决定它的位置。当然，随着头的角度不同会有变化，但在此之前只考虑正面的画法。如果能画好这部分，其余的也就不成问题了。

3：最后画上瞳孔

决定好眼睛的角度后，开始画眼睛的瞳孔部分 从四角箱子的概念改变为"曲面"的概念，到目前为止，都还只是停留在平面的阶段。

脚的练习

 手脚的设计是最复杂的部分。在参考画法前，先从立体形状开始想像吧！

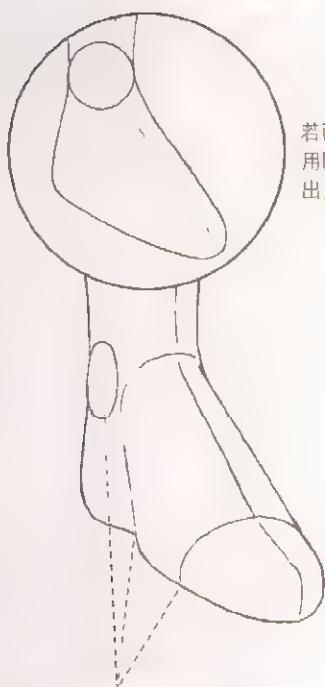
1.要注意脚掌，脚关节及侧面（阴影）的部分。

2.加上脚的凹陷及脚趾。脚趾最初先分成同等宽度。

3.将线条变柔顺点，修改整体的形状。

画出脚趾的区分线。

脚踝骨的部分。

消去棱角部分，将脚趾画圆。

大拇趾的根部有凹陷感。

若已熟悉立体作画，可省去用四角形绘画，一开始就画出大概的圆形。

脚部的中心线在四个趾头的中间。

脚踝的骨头用两条线表现。

脚趾甲的线和脚趾的弯度一样。

脚趾的皱褶。

脚掌的凹陷。有点向内伸的感觉。

1.脚踝的骨头要注意脚掌的凹陷及脚趾的根部。

2.边注意关节部分，边画上脚趾。小趾的部分只要露出一点即可。

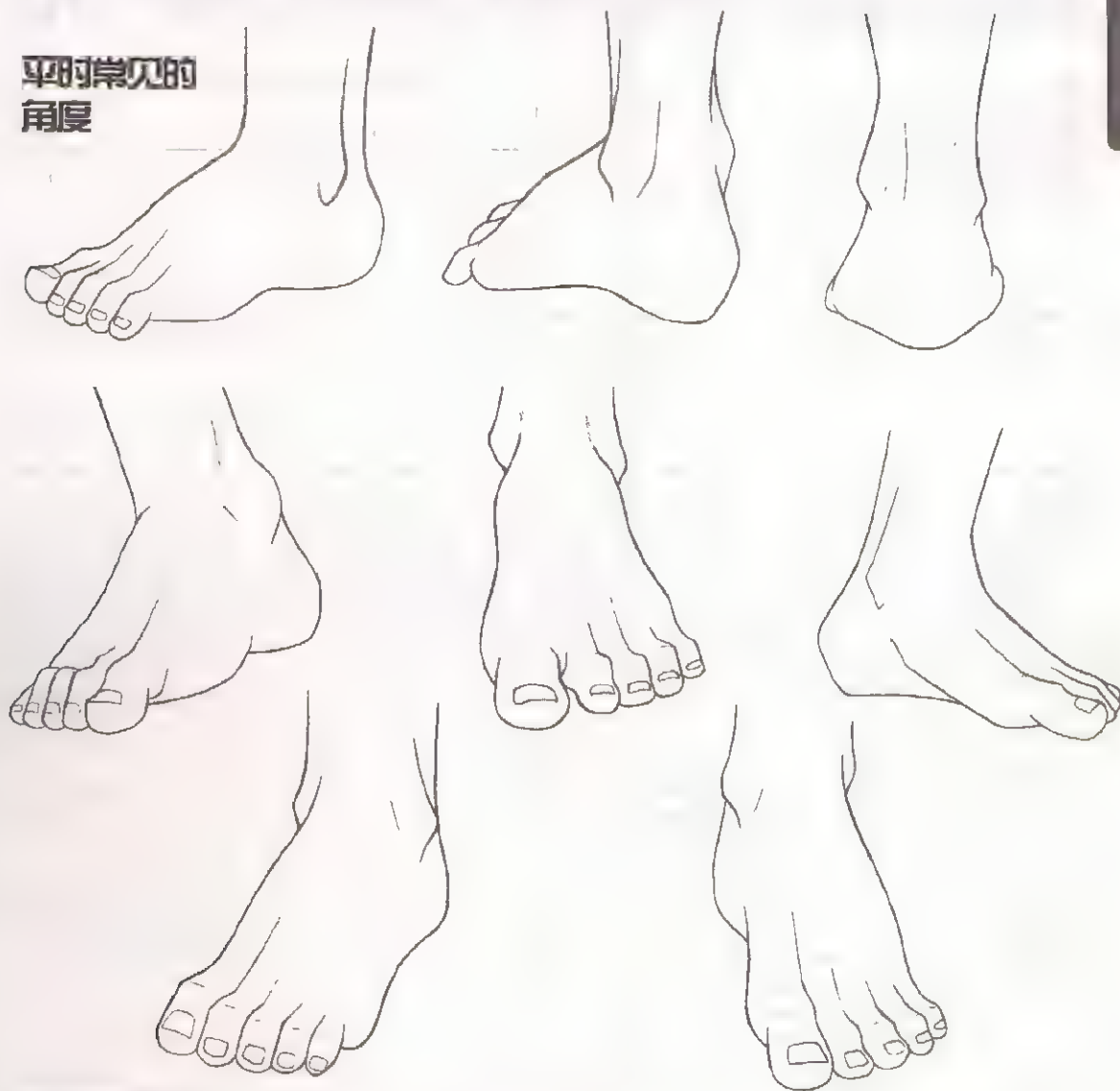
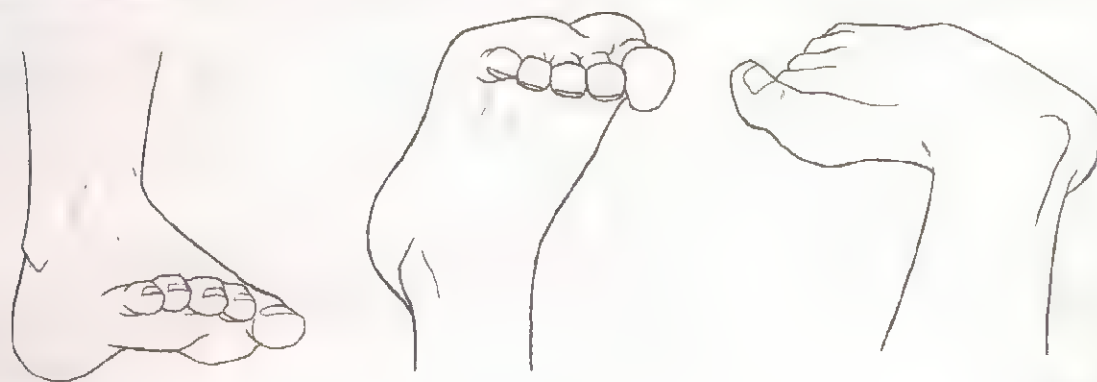
3.修改整体的形状，加上脚掌的筋脉（脚趾骨头的延长）便完成。

脚的方向练习 1

脚掌的内部。要注意向后跪下及盘腿时的样子，特别是打斗的画面中，脚从正面踢的动作。好好练习吧！

脚的方向练习 2

除了平时常见的角度，也可将脚转一转，从各个角度练习一下。

平时常见的角度

扭转的方向

手的练习

手在人类的进化史上占有相当重要的位置。虽然猩猩及猴子的手也有捉东西的能力，但比起人类手指的灵巧性就差太多了。
最困难的地方在于五个手指不同长度外，还各有关节。试着画自己的手掌是最快的练习方法，不同的角度会有不同的感觉，要画好手要靠平时的观察，再加上练习便能进步。

1 做为刚开始绘画的参考。要注意手掌、手的关节及侧面（阴影）的部分。

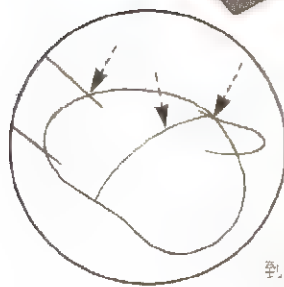
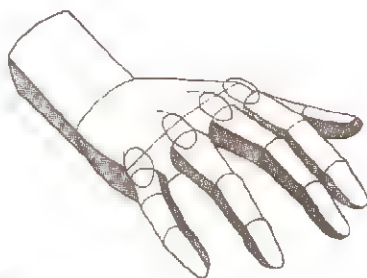
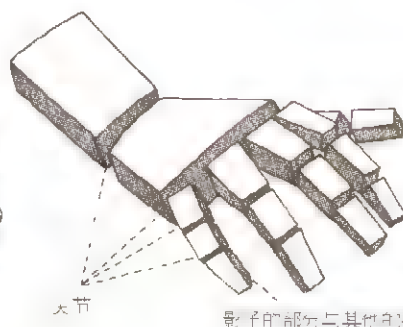
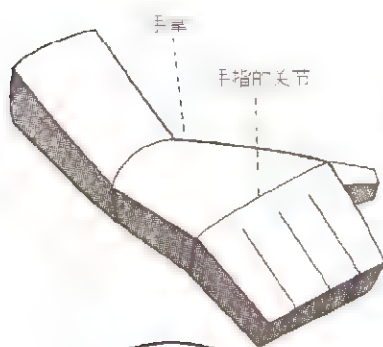
2 请先想像各个关节及指头的样子。请注意小指的画法与其他的不一样。看看自己的手指。

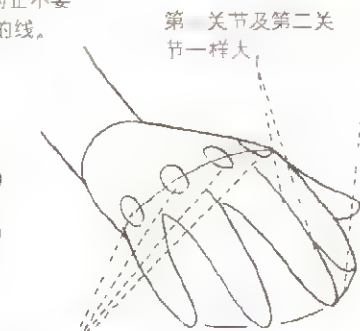
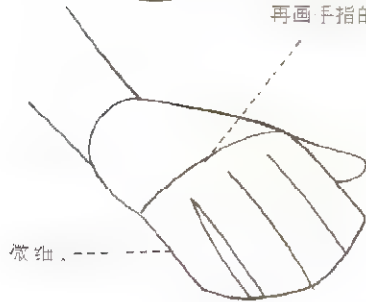
3 手指的关节、手指的形状、手掌的厚度都是由上方开始转，成圆柱形的。

手掌

手指的关节

关节

影子的部分与其他的相反

若已习惯立体绘画，注意手掌、整体、手指及大拇指的位置后，画出大概的样子。

到此关节为止不要再画手指的线。

第一关节及第二关节一样大

要注意这的弯度。

第一关节及第二关节的弯度与指甲的弯度相同。

微细

手指的关节

皱

1 尽量画出手指线，小指的部分微开。

2 加上手指的关节，修整手指的形状。以第一关节和第二关节的部分一样粗，且手指头的部分变细，大拇指有点像猿手。

3 修改整体的样子，将关节突出，加上指甲及皱的部分。

手的方向画法

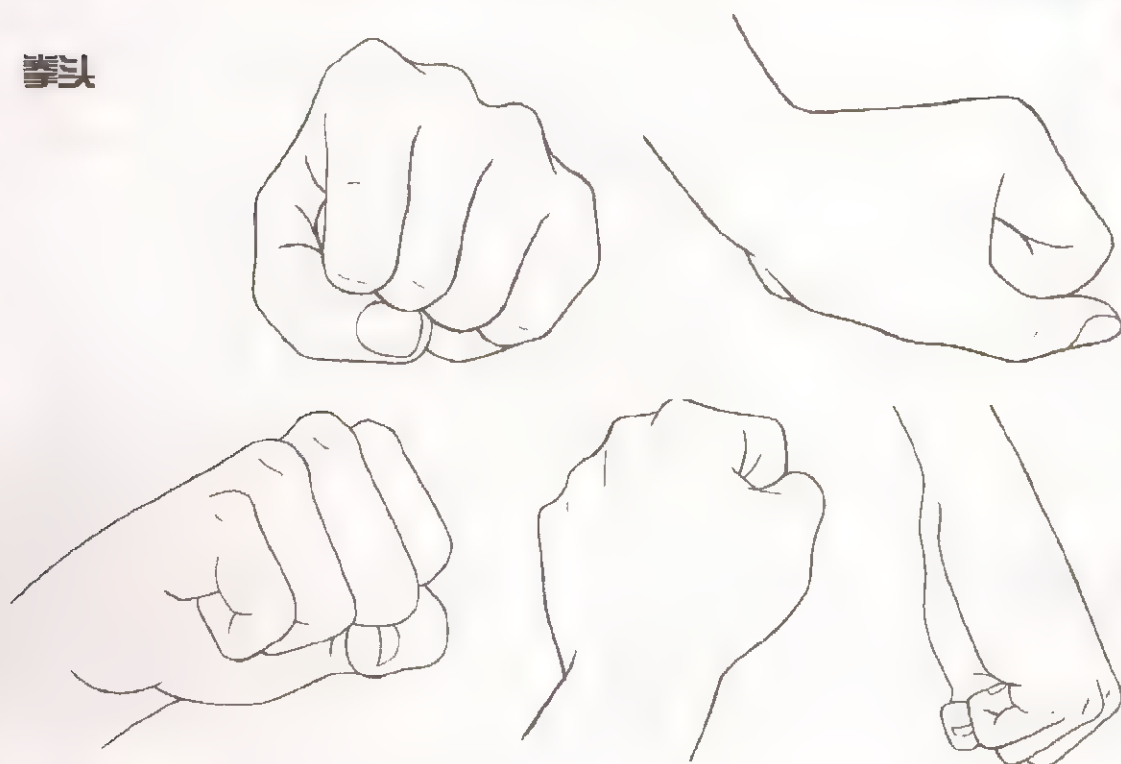
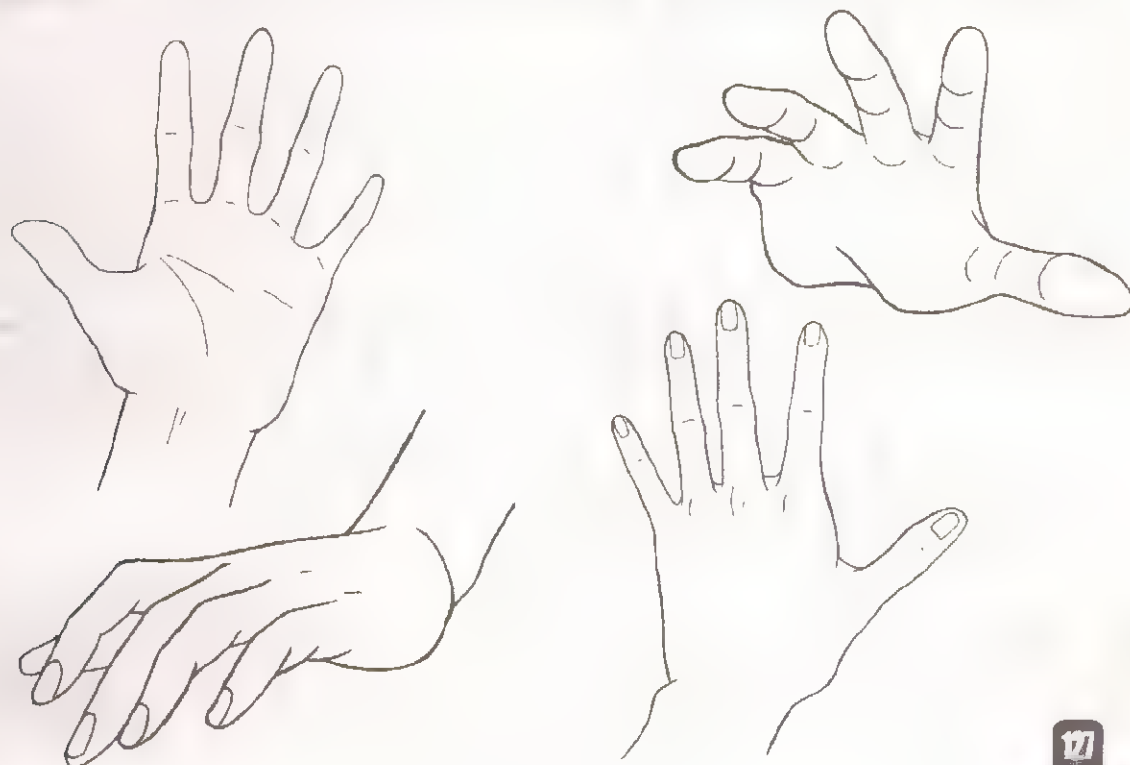
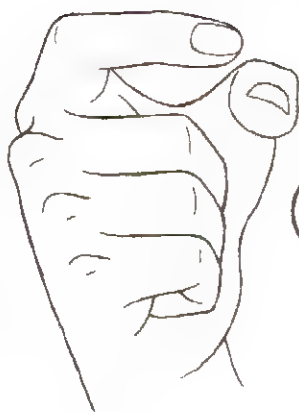
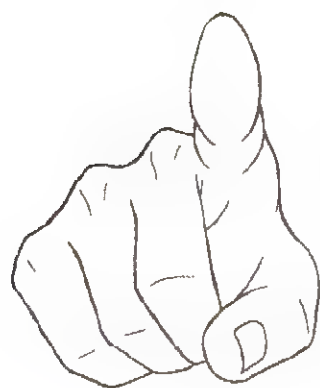
这里有几个常见的手的样子。同样的动作左、右手都要练习。

拳头

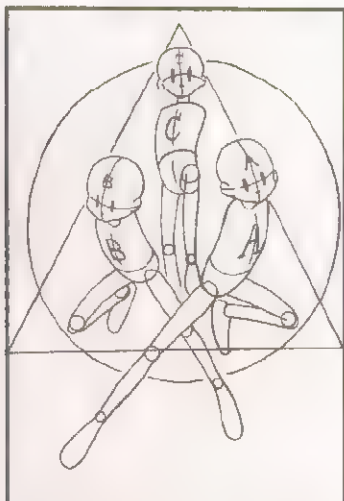
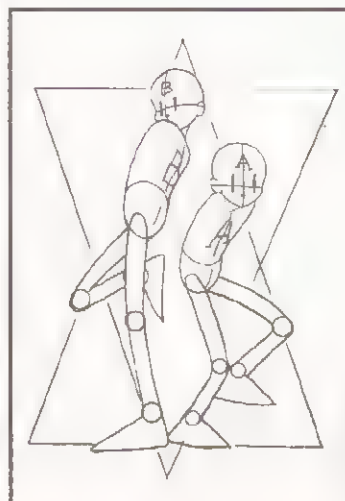
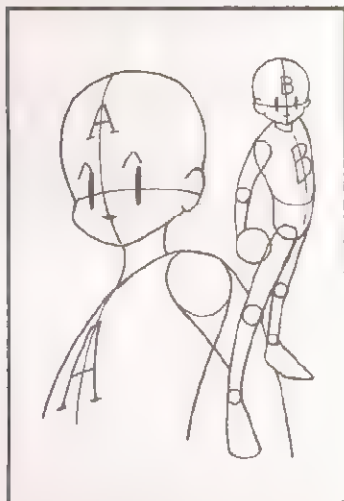
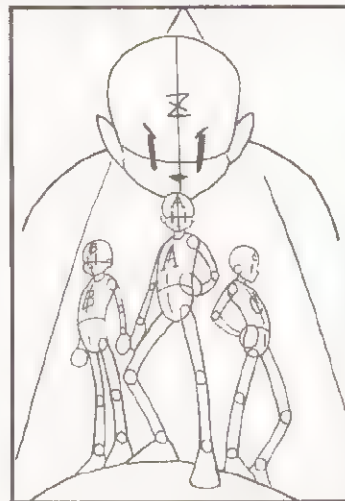
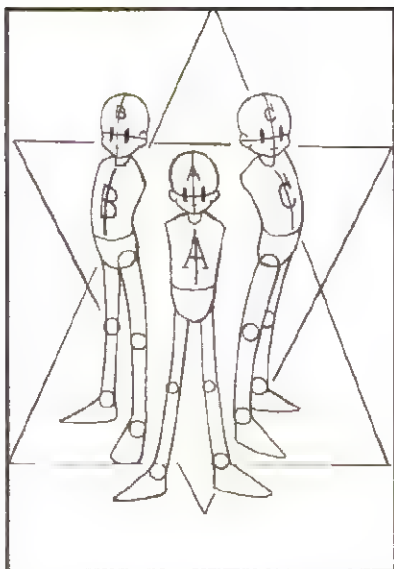
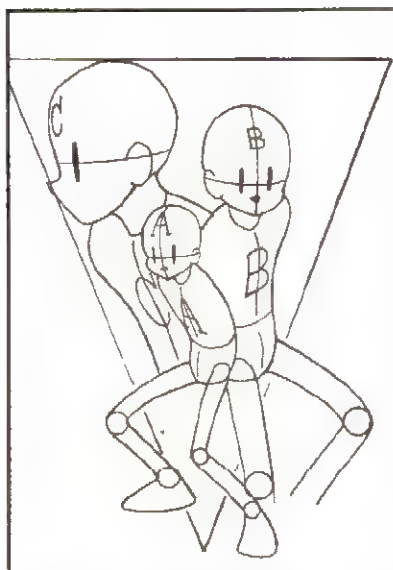
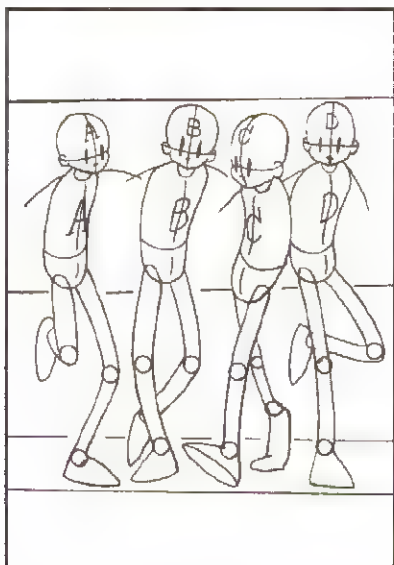
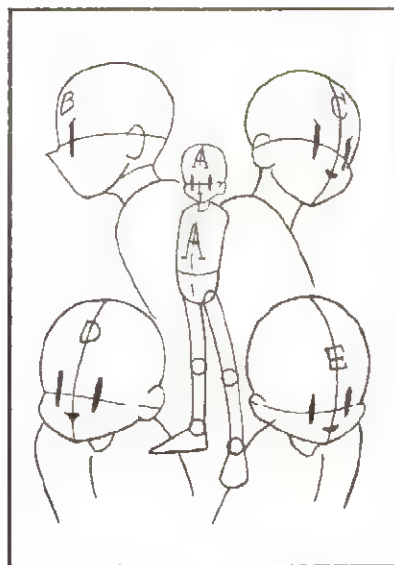
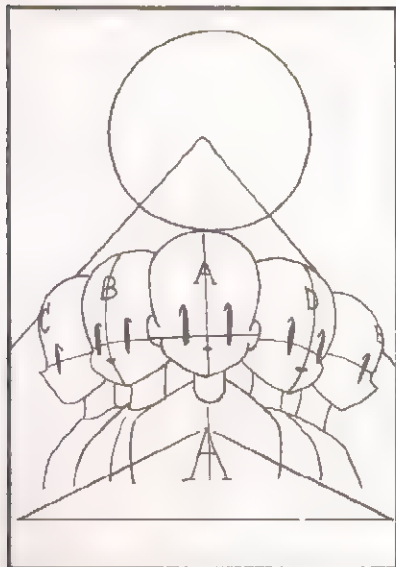
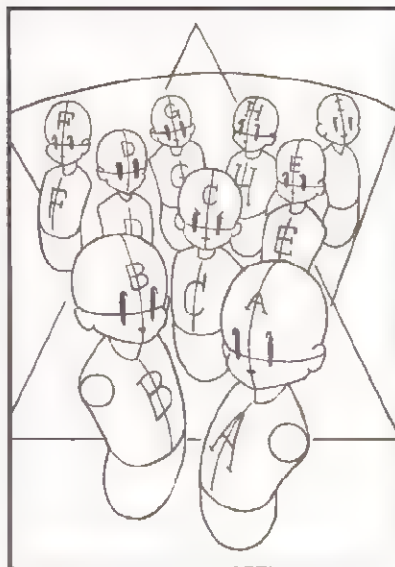
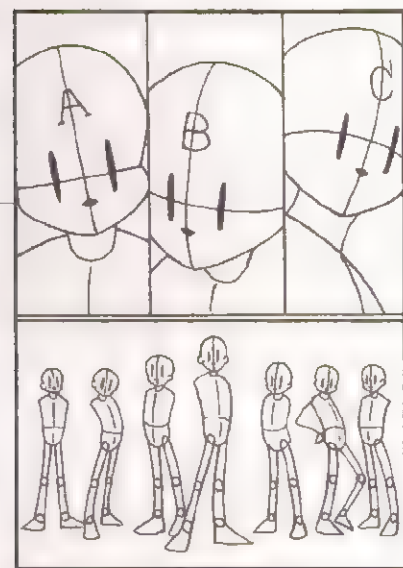
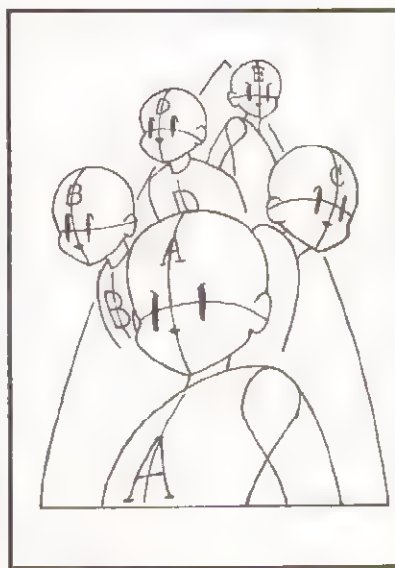
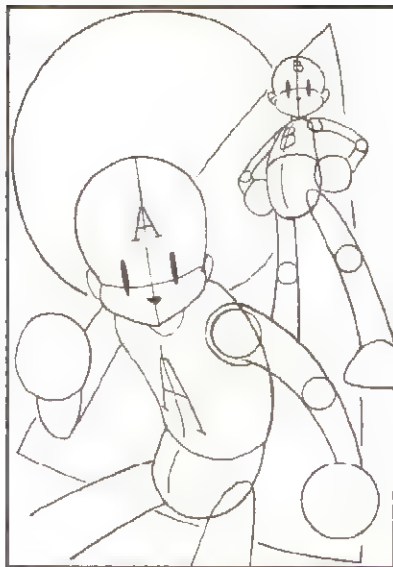
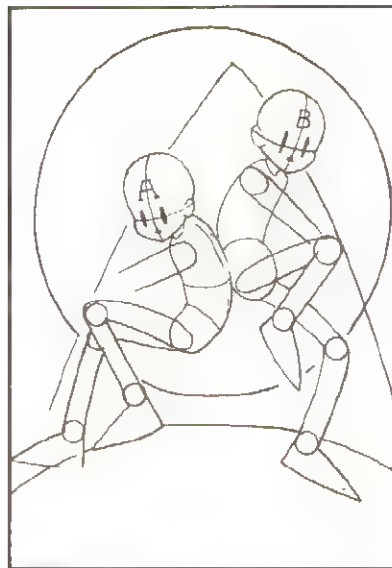
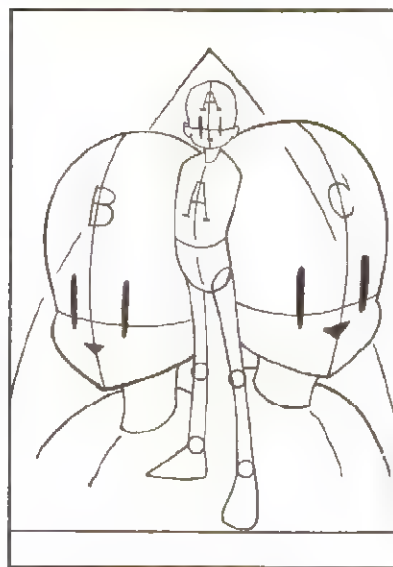
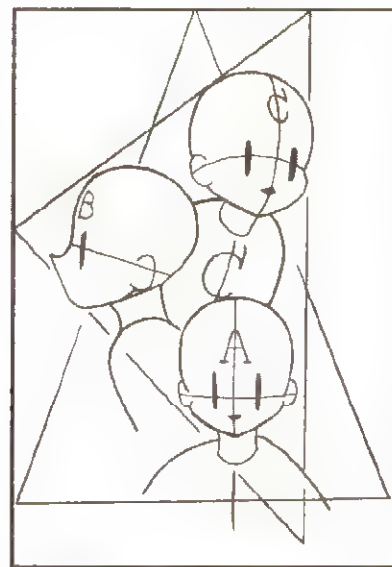
张开

意有所指时

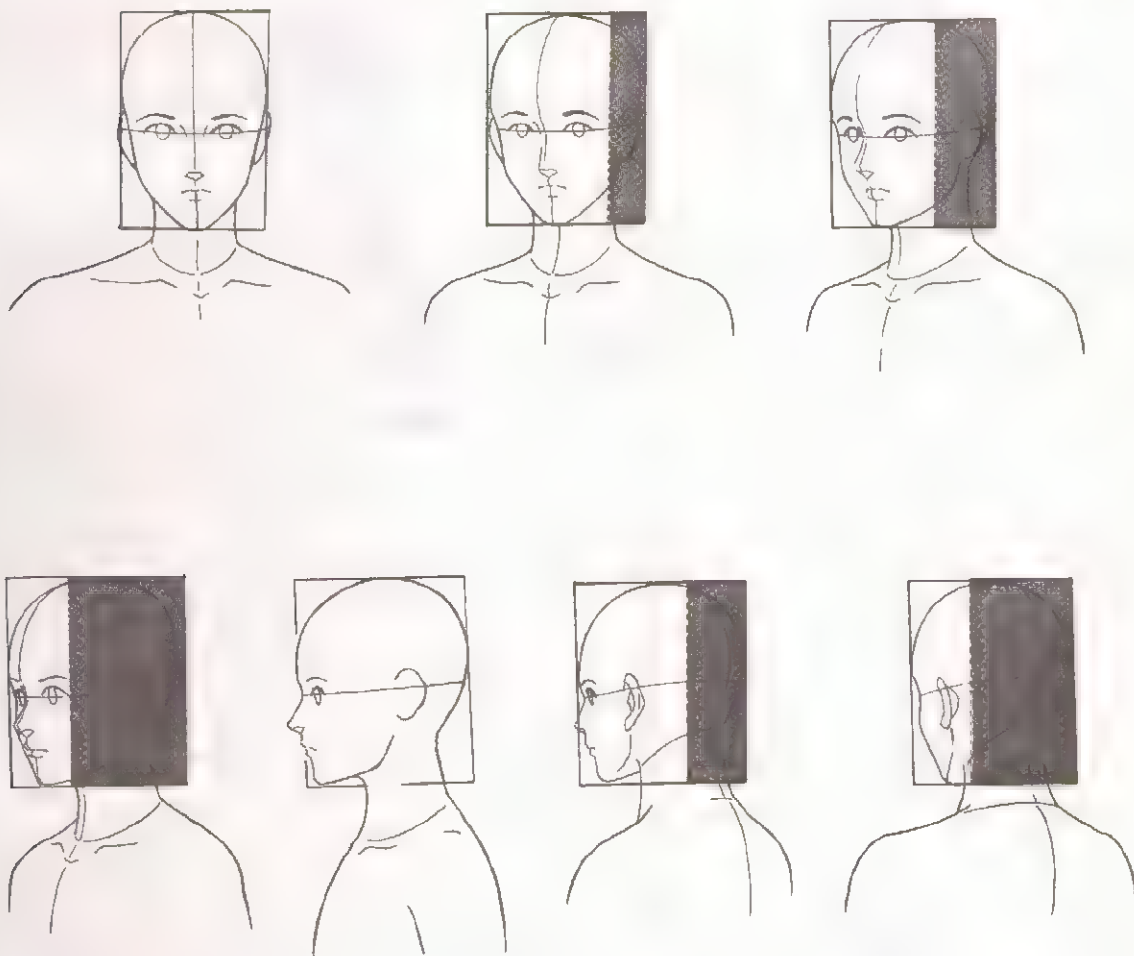
捉某物时

角色配置及角色关系

进入画面设计部分——记得要配合角色及故事

画个有许多角色并存，且通过角色的形象与动态传达出故事内容，画面应该是创作时最有趣的部分。将自己喜欢的所有角色，随意地并列在一起。你的工作瞬间变成了电影导演。但，你真的将所思考的或所想传达的资讯，正确地表现到观看者的眼前了吗？以下所介绍的，便是大师们一般所用的角色配置图，当然此处所举的并不是全部，你不妨动脑设计看看？

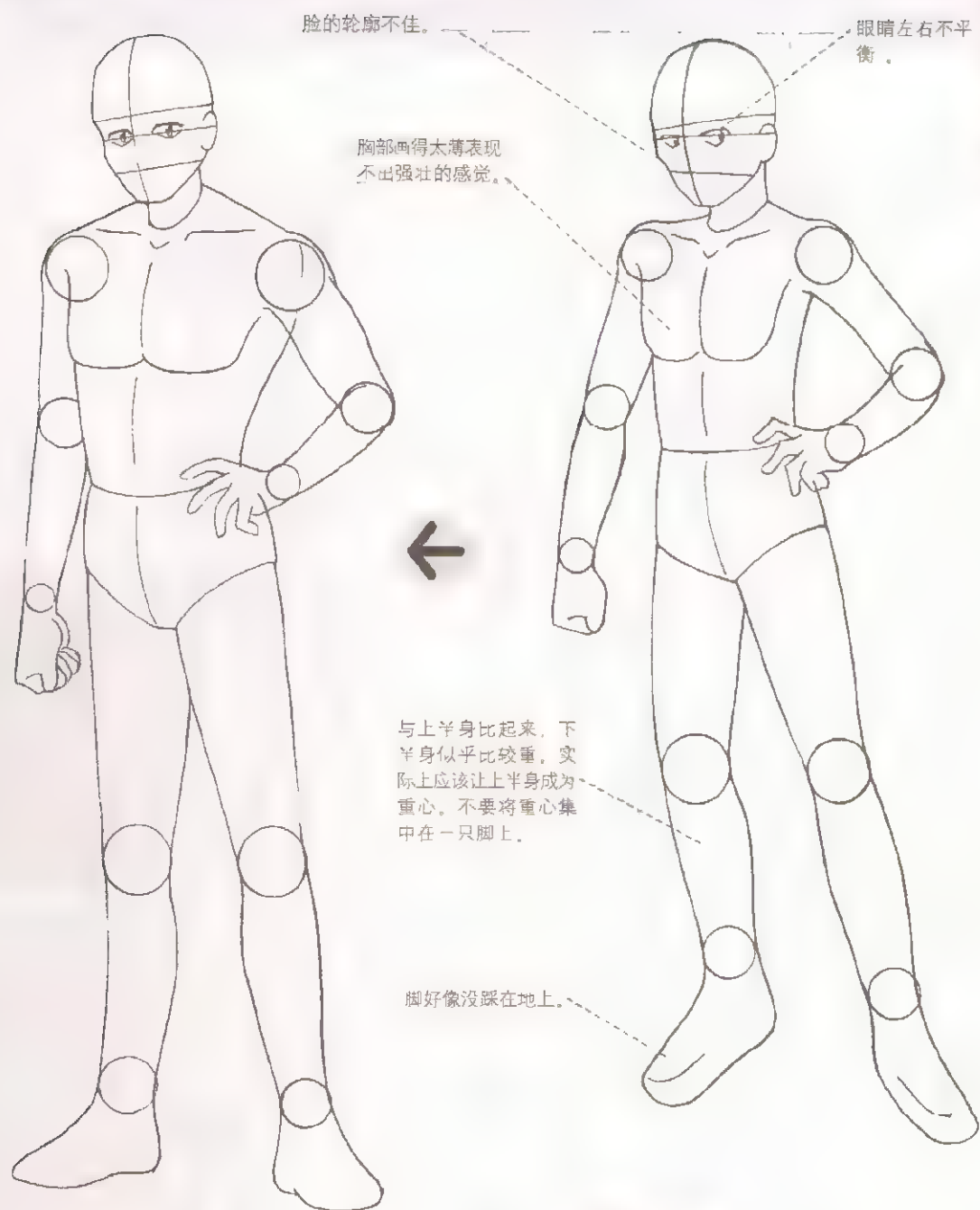
●魔法系列的表现

剑士A拔出手中的长剑，格斗家B将以握拳的姿势向前，会魔法的C将魔杖放在头上，高高举起，整个画有向外扩张的感觉，动作也相当活泼。

以剑士A及魔术师B为主角展开的冒险故事，从两个主角的动作可发现，这故事相当生动，要注意的是，两人的体型构成了星星的形状。

小魔女系列。平常是小学生A的身份，一但有重要事情发生，便会变为她本来的20岁女子B的面目。将A画大一点。画出B的整体形状。

忍者的作品。与坏人用忍术互相较量的主角A、B、C，合力对抗邪恶的力量Z。将坏人画大，且摆在主角的后方，给人一种压迫感。

●以团体为中心系列

刑事系列。有20年刑事经验的危险人物A，与他有10年共同工作经验的B，刚出道一年的C，虽有五年经验却还是不熟识的女子D及有30年以上经验的老手E所共同组成的故事。五人的眼光都朝上看，且外观构成三角形。

格斗系列。永远胜利的学生格斗家A与同一学校的女英雄B（实际上也是格斗家）与剑道社的主将C，柔道社的D，空手道社的E，相扑社的F等，是出现在校园内的奇特格斗团，整体呈星形。人数大概有10人左右，是个较复杂的图形。

偶像系列。由7个男子偶像所组合而成的团体。男主角在下部分画面的中间，上半部分别为男主角的妹妹A，男主角的女朋友B及某事务所的社长C。故事内容大概是三人围绕在男主角的周围所发生的事情。画面分为上下部分，下半部的人物画出全身。

大河戏剧系列。男主角A抱着统一世界的野心，而女主角B从旁帮助他。C则是阻挠他们的敌人。将许多角色摆在上头（包括敌人的助手），外观上看来，是以男主角为底的三角形。

360度的挑战

若你已在画人物方面很在行，接着可以试试不同角度的画法，运用以前几页所教的概念，先在脑中想好整个构图，才不会一再修改。现在 拿出纸和笔，看着下面的图案，自己也跟着画画看，熟练后对卡通及漫画的绘图帮助很大喔！

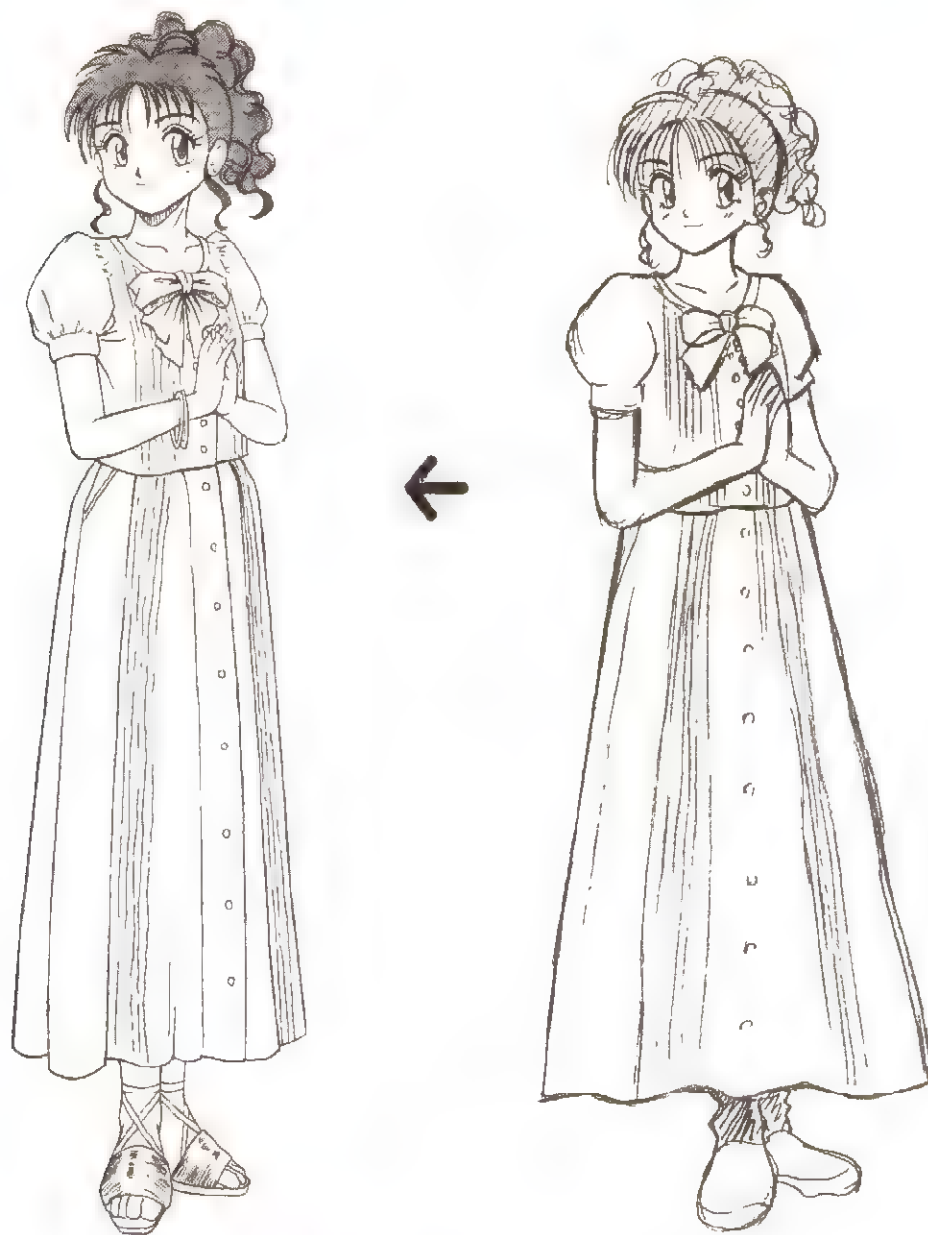
增添版 1

最后，我们拿几个学生在学校中的作品，看看老师评鉴后的结果与先前的绘图到底有什么地方不同呢？也请你比较一下自己的作品。

**不妨试着画出这本书曾出现过的图案，让老师为你详细解说缺失所在！

重点：

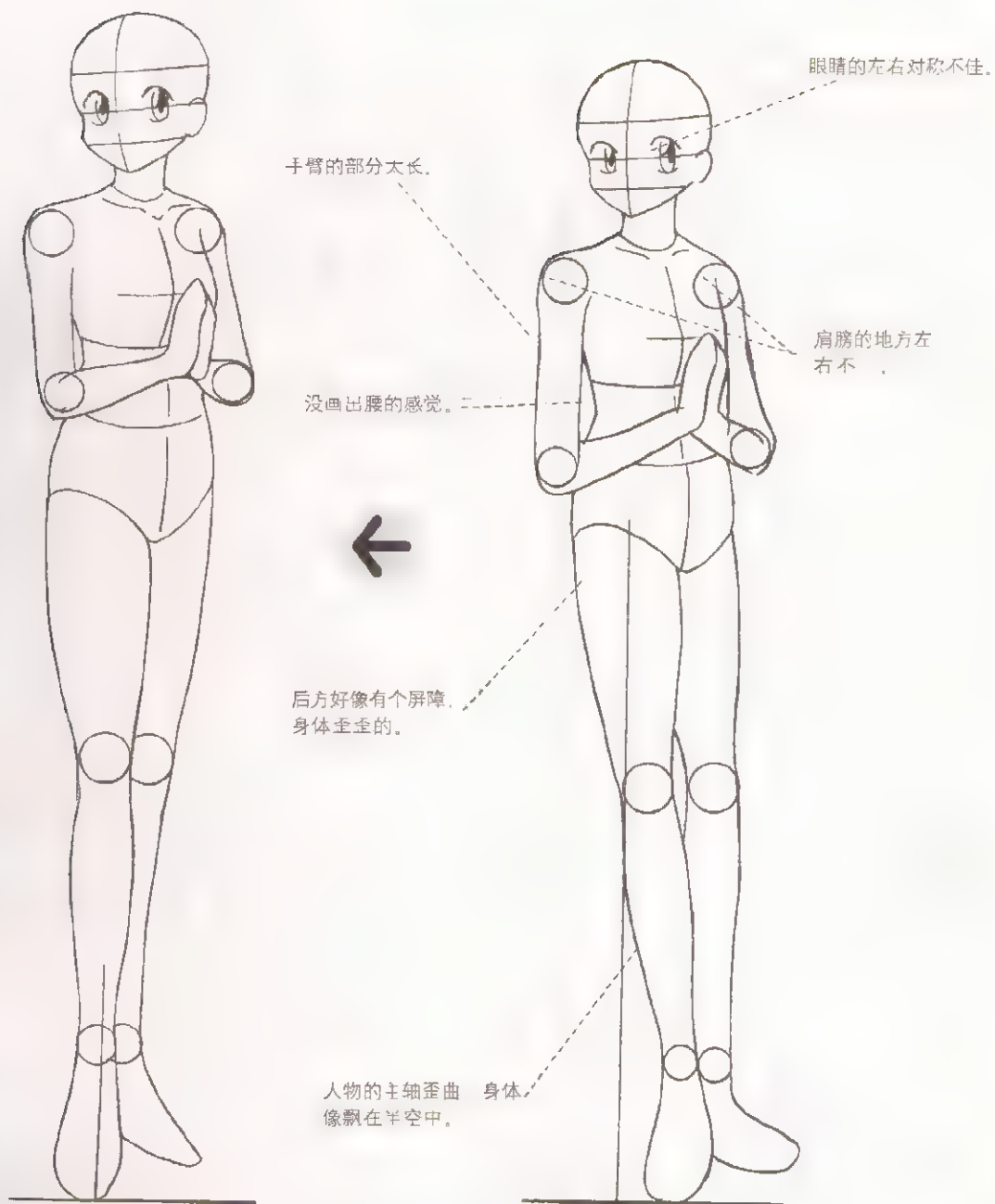
- 防身的工具设计得怪怪的，看起来有点乱又没立体感。改变一下防卫的造型，画上影子增加立体感。
- 武器画得太薄，最好改变形状，增加它的质感及重量感，用实线画较佳。
- 发型及服装的线条很奇怪，最好在画上轮廓后，在内部再加上几条细线。
- 外表很不谐调。武器及防身器具都在右边，腰部有略往右移的感觉。将重量集中在右边的样子改正。

在画站立的姿势时一定要注意，先想好大体的样子，观念确定后再画，不要盲目地动笔。首先要想好整体的骨架，再画上细微部分。

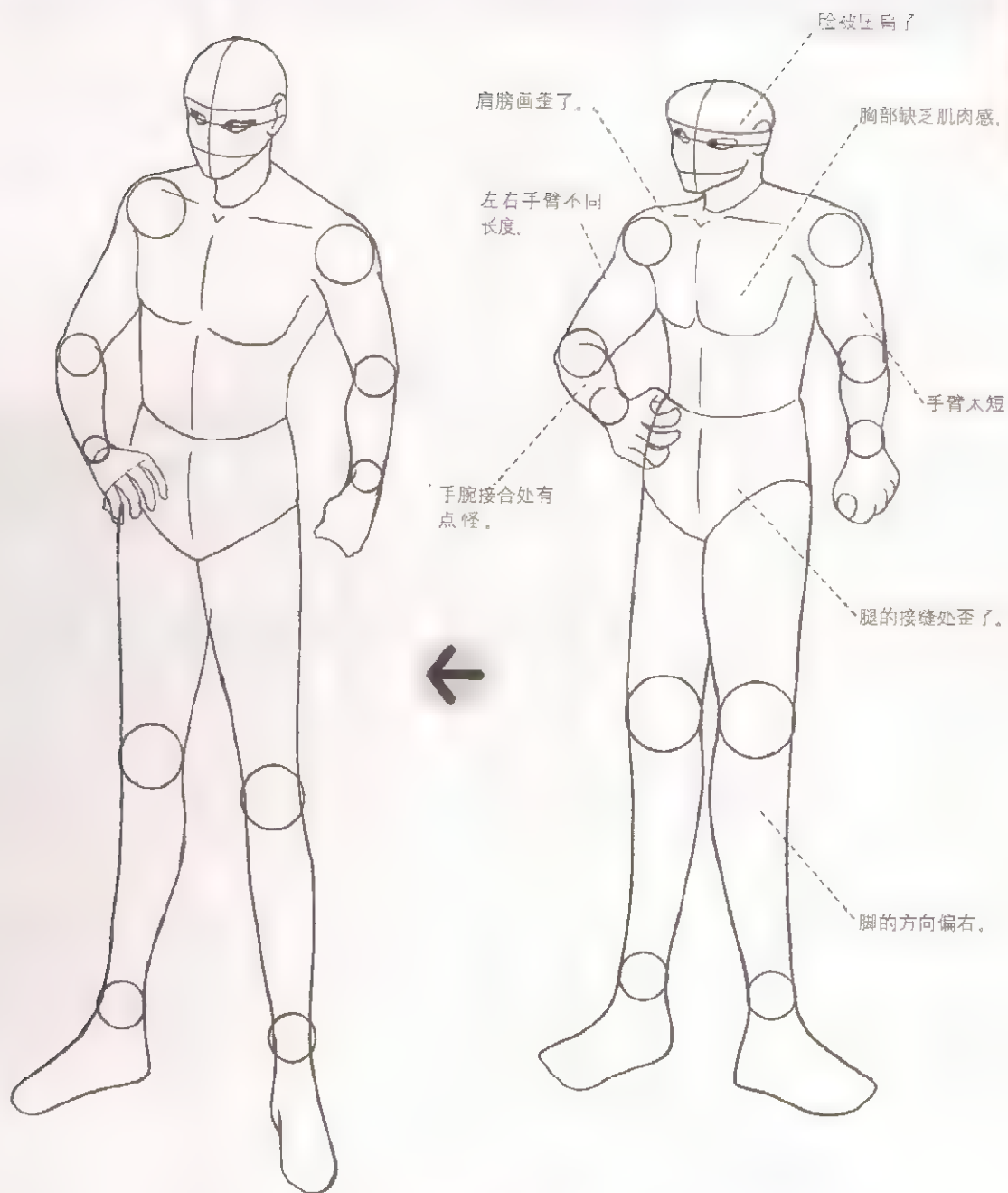
增添版 2

重点

- 脚的设计不完整。
- 手部可再加点装饰品，不然看起来有点单调。
- 胸部及臀部要有突起的感觉。
- 衣服的线条还不够。
- 裙子的尾部不要变宽，画出等大的皱褶。

修补前

与129页一样，重心有点怪。
要先想好人物的站姿及眼神后再动笔。在画细微的部分之前一定要先有这样的构思。若不先做好这些工作，可能会传达出错误的讯息。你不觉得虽然原画者想画个充满自信的女孩，但不知为何，看起来就是有点不自然吗？

增添版 3

重点

- 手脚的表现方式有点怪。重新思考一下骨架。
- 衣服的设计太过简单。要画得仔细点。
- 筋脉画得太粗糙。不要用 条直线画，用几条细线来表现较佳。

重点

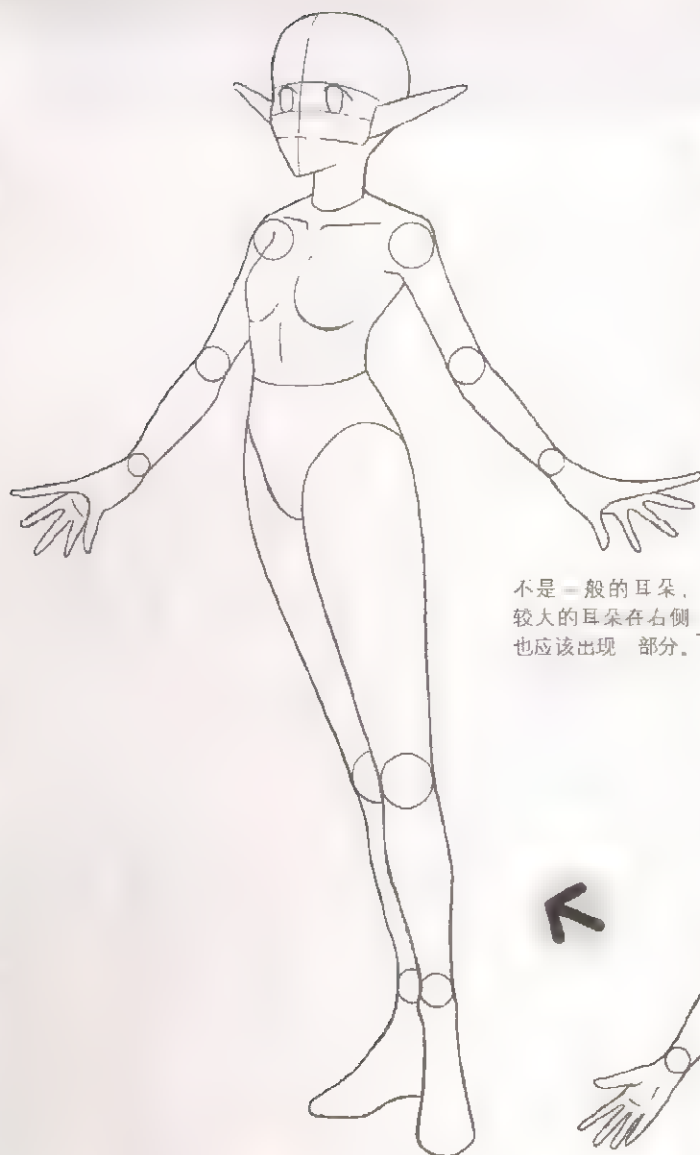
这个姿势看起来真的很不自然。感觉好像不是站在画面中。与前面的缺失一样。要先想好整体的骨架后，再开始画，两脚站的姿势不太像人类的站姿。

增添版 4

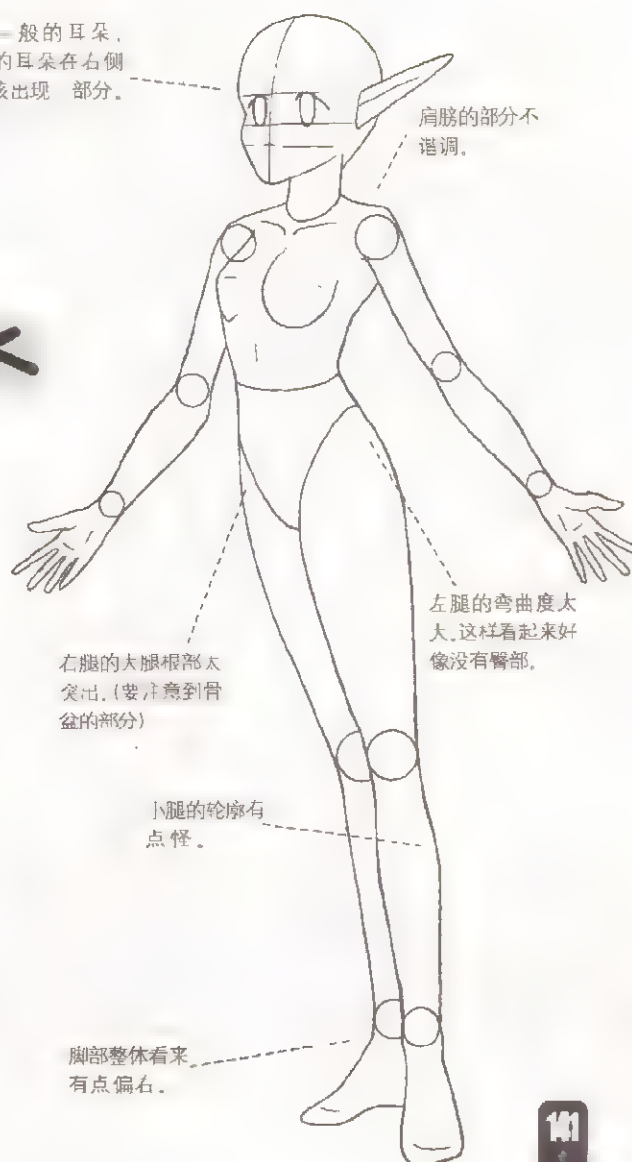
重点

- ●脸的样子不错、稍微再修整一下。
- ●右耳的细微部分也要画出。
- ●手指的画法要多练习。
- ●服装的设计要加强。似乎太强调右胸，左胸却太平坦。加点影子吧！
- ●头发太刚硬，可大胆地画柔顺些。
- ●在裙子尾端加点阴影，衣服看起来就不会像纸一样。
- ●这样的人物，最好在头发上加点阴影及亮度。将头发分为几个部分。
- ●脚部包裹的部分不用那么多细微皱褶。

修补前

乍看起来，这人物似乎不像是普通的人类，在原画者有意将重心的部分画得有点偏离，看起来像在天上飞一样。但问题不是出在脚的部分，而是对于上半身，脚的中心位置偏离的结果。

不是一般的耳朵，较大的耳朵在右侧也应该出现 部分。

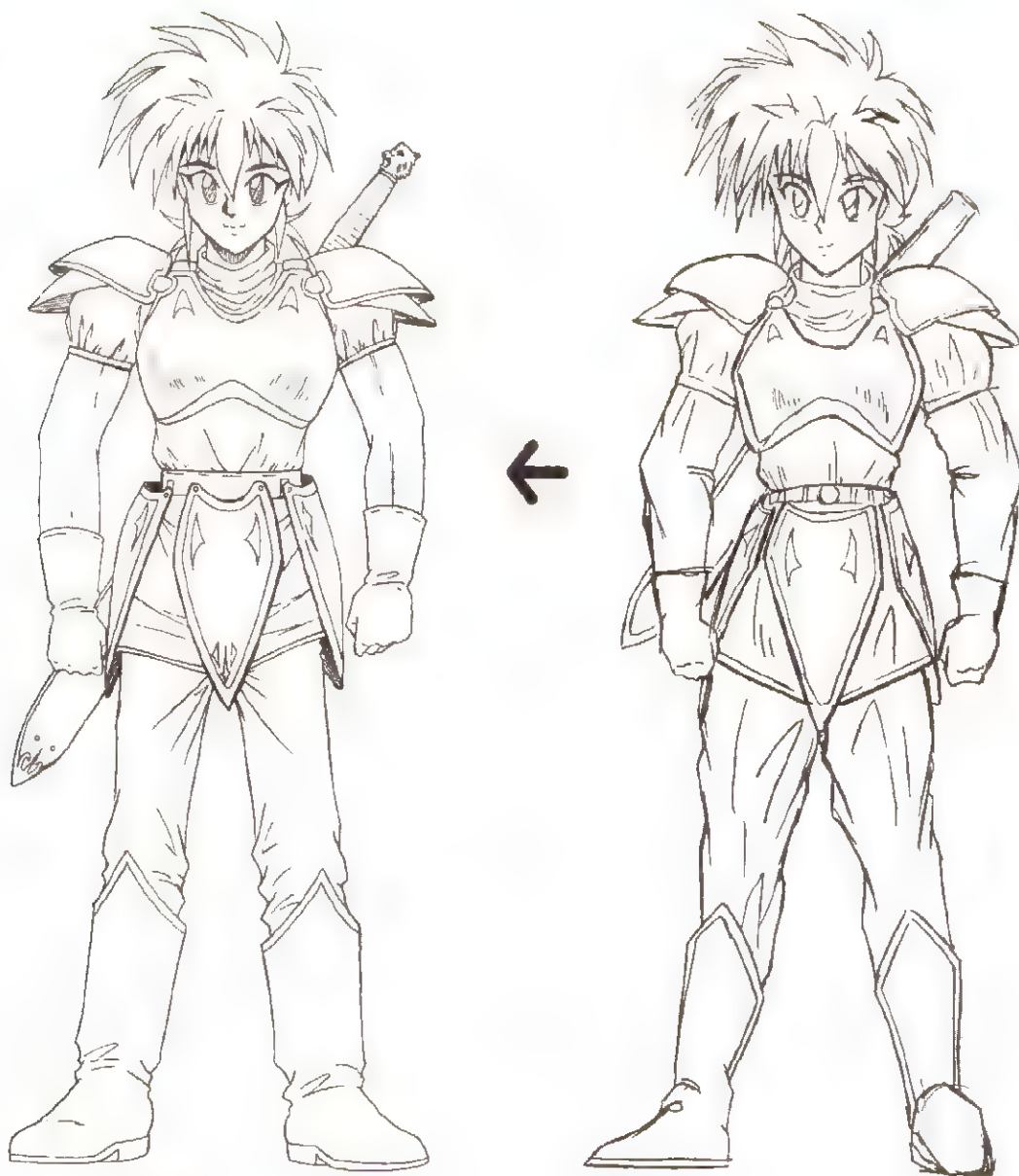
肩膀的部分不谐调。

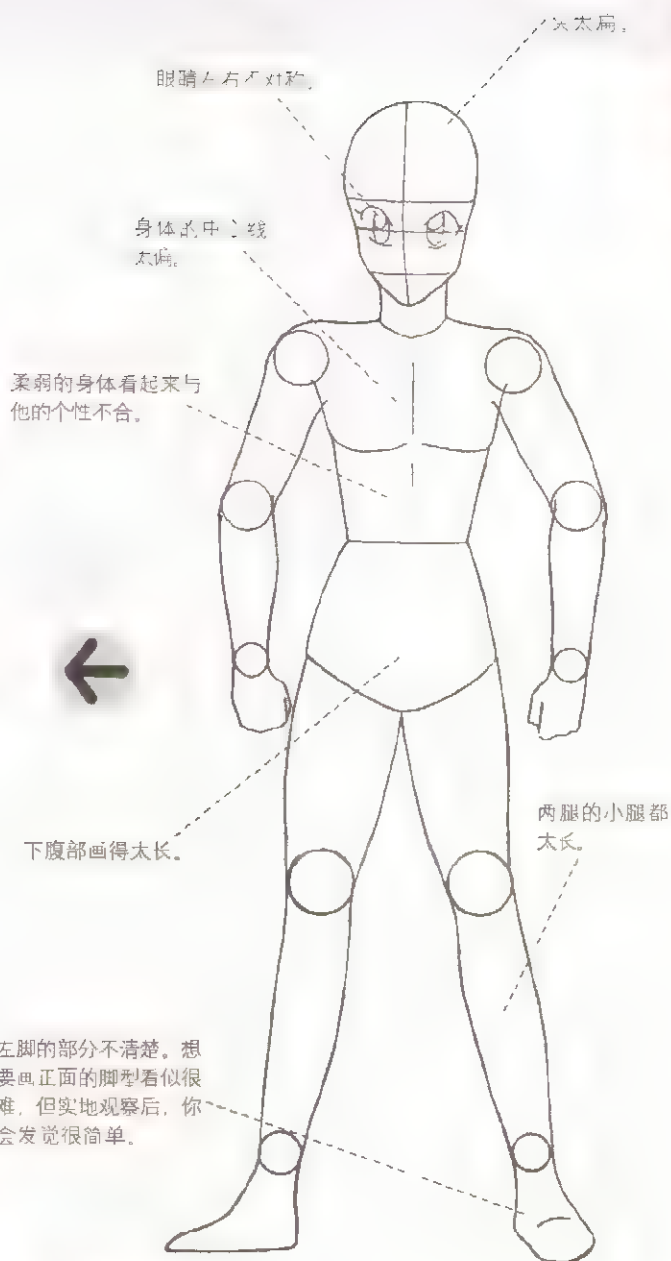
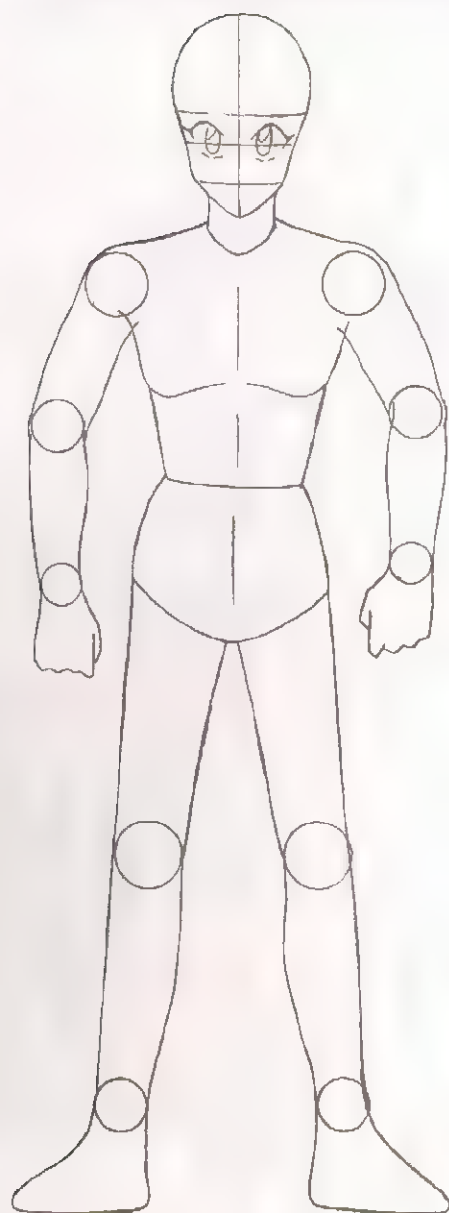
左腿的弯曲度太大，这样看起来好像没有臀部。

右腿的大腿根部太突出。(要注意到骨盆的部分)

小腿的轮廓有点怪。

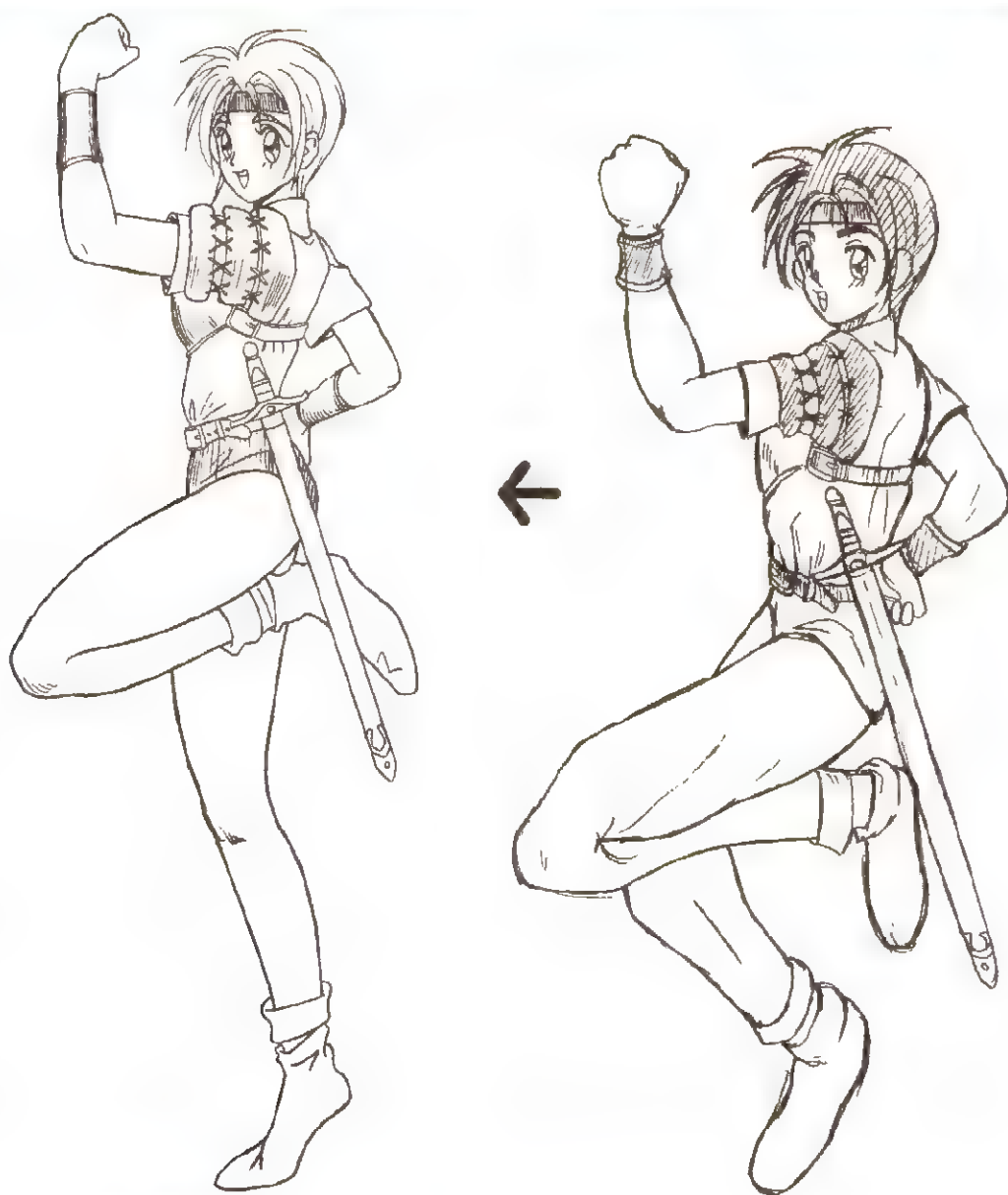
脚部整体看来有点偏右。

这是给相当有经验者的建议。

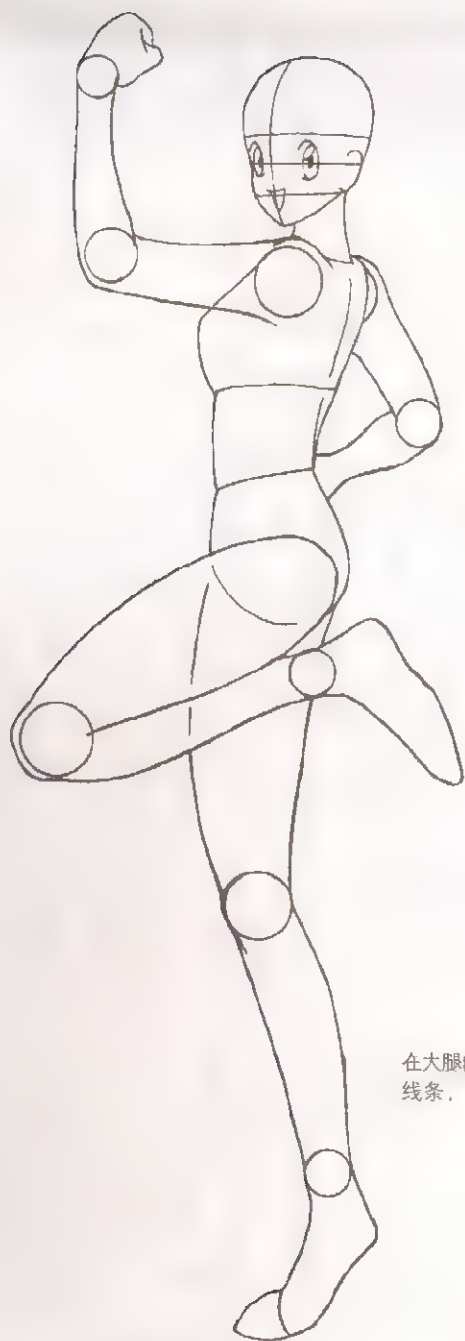
增添版 5

重点

●鼻子的部分画得太简单，应该再加些阴影，表现出立体感。
●盔甲缺乏立体感，没有穿在身上的感觉，袋子部分也要增加立体感。
●衣服的皱褶太多，这样的人物，应该在轮廓的部分画仔细点就可以了，不用加那么多细线。
●背部的剑太不明显，看起来似乎有点单调。

修补前

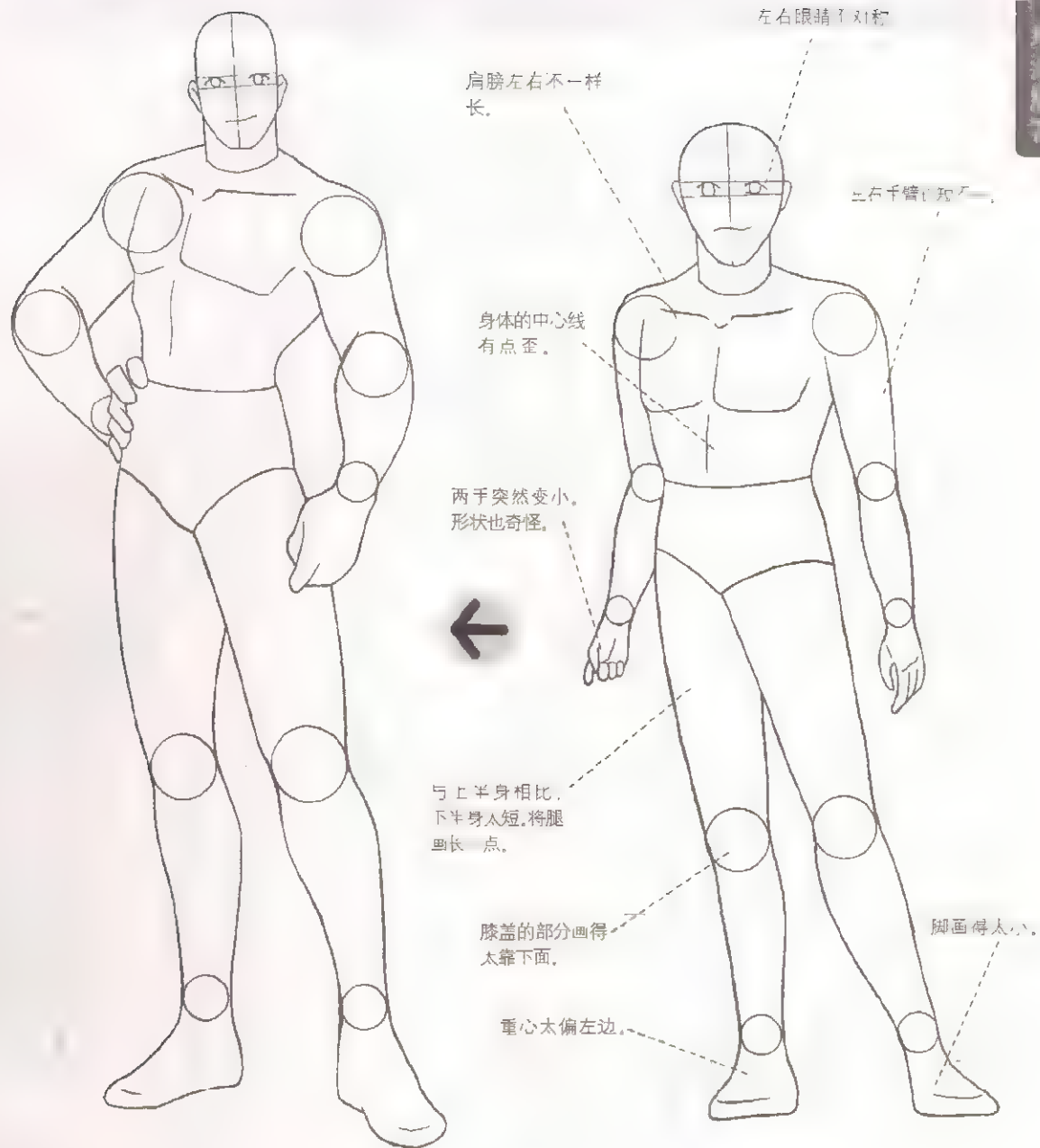
像这样简单的站姿，想要画出立体感的确有点困难，在原画者的部分，人物看起来像个纸娃娃一样，这都是因为线条画得太粗的原因。好好思考一下手腕的线条及内外部的轮廓线，在弯曲的部分是否适中。若画得太夸张，会失去真实感。再者，不要有“脚比手粗，大腿比小腿粗”的先入为主的概念。像这类的粗壮男子，小腿的部分会和大腿 样粗。

增添版 6

重 点：

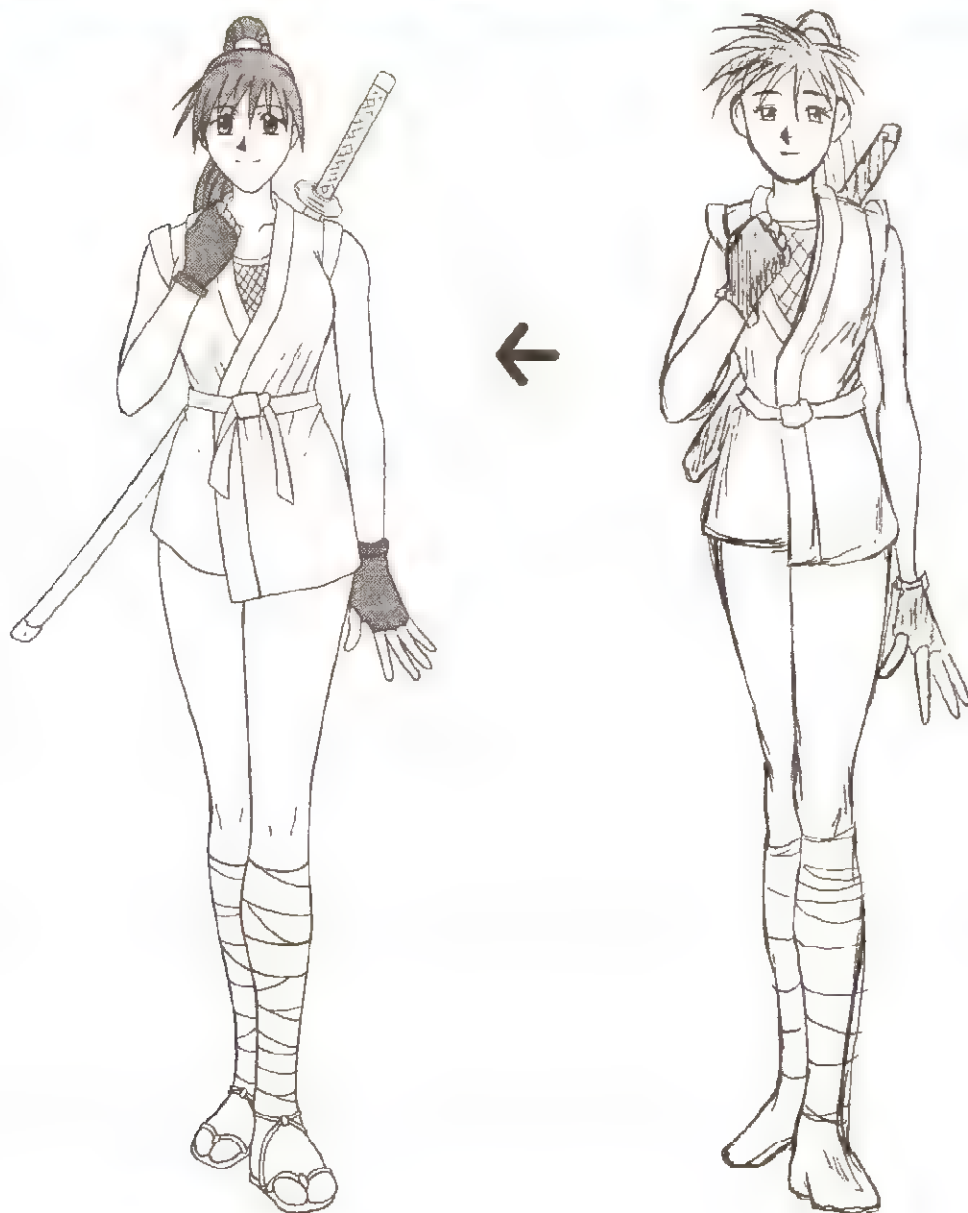
- 在小腿及大腿的部分不要加入太多的细线，虽说是体育型的女孩，这些细线也画得太多了。
- 要注意手腕及手指的方向。可自己亲自做做看。
- 与上半身相比，似乎下半身较好画。简单的样式，不用加太多的设计，折返的部分不要画得太尖。
- 脸像被前发遮住。加上颜色感觉更杂乱。将头发分清楚。表现出清爽感。
- 因为是带有跳跃的姿势，要先在脑中有构图后再画。

修补前
这个图让人搞不清楚想传达的意念。从原画者的画中实在看不出充满活力的角色跳跃的模样。所以整个构图看起来有点怪怪的。虽然知道绘图只是画跳跃的样子，但表现出来的却是卡通中的移动动画（也就是动作与动作之间的一个段落），以新手而言，最好不要选这种困难的动作，不好绘制是最大的特点。
手的部分太简略。手掌也比其他的部分大许多。
眼睛及脸的部分都太偏斜了。
右手臂太短。
没有胸部。
没有画出臀部。将腰画细一点便能表现出臀部的感觉。
在大腿的部分不要加上奇怪的线条，而且也画得太长了。
脚部看起来很不谐调。像是被吊在空中。若真的想画脚部悬在半空的图，这部分是不会弯曲的。
左右腿长度不一。
脚画得太大。
初学者不要画带有动作的图案。在手与脚的绘图方面也要多注意。

增添版 7

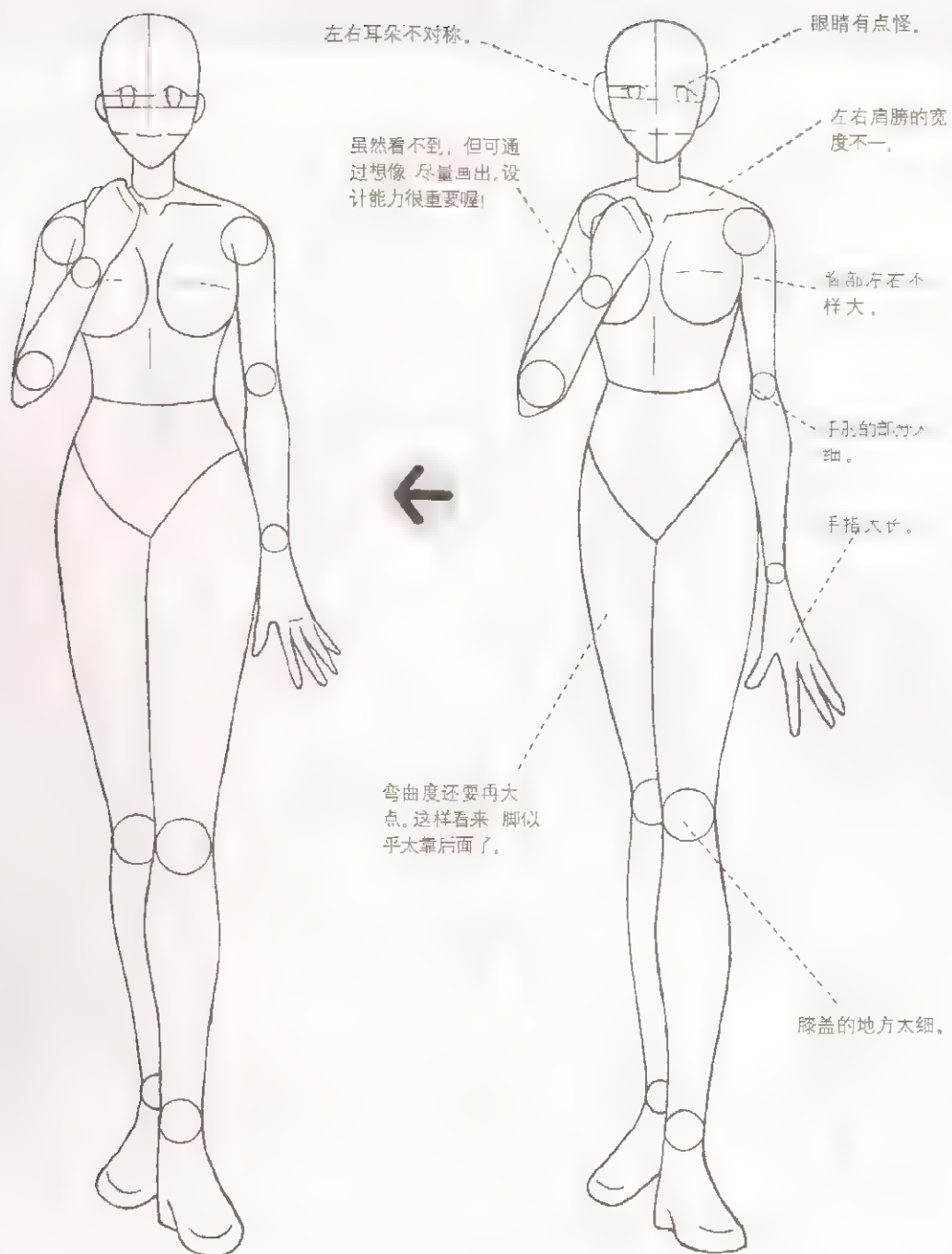
重点：

- 两只手不要都拿着东西。若想要表现出人物的个性，在拿的物品上面也要多花点心思。
- 将枪放在枪袋中，拿在右手有点奇怪。且拿枪的姿势也不好画。将枪放在枪袋中较佳。
- 头发要画清楚一点。不要用几根线画轮廓。
- 枪袋及皮带的地方都画得不清楚，特别是枪袋的部分，因为是表现个性的重点所在。

修补前

整体看起来很不自然。头很大，身体却太小，这样的身型似乎以日本人居多，但看这角色的个性应属于强壮且肌肉发达的男子类型。将身体的比率画为9头身，肩膀的宽度是头的3倍，看起来会比较好。

增添版 8

重点：

- ●原本想将刀用条线挂在后面，但看来有点奇怪，所以省略。
- ●背部的刀画得太简单，这可是表现个性的重点，不要大意喔！
- ●头发画得太少，看起来像在跳，应该将头发画塌一点。
- ●表情很暧昧。好像在笑又有点哀伤的表情。像这类的角色，表情应该要清楚，表现出勇猛的个性才对。若画出哀伤忧郁的表情会很奇怪。
- ●没有画出带子的前端。脚部绷带的地方也要画清楚点。

修补前

整体的谐调感还不错。困难度高的正面脚的部分也画得很好。再来就要注意细节的部分。手和脚的地方不要画得太细。

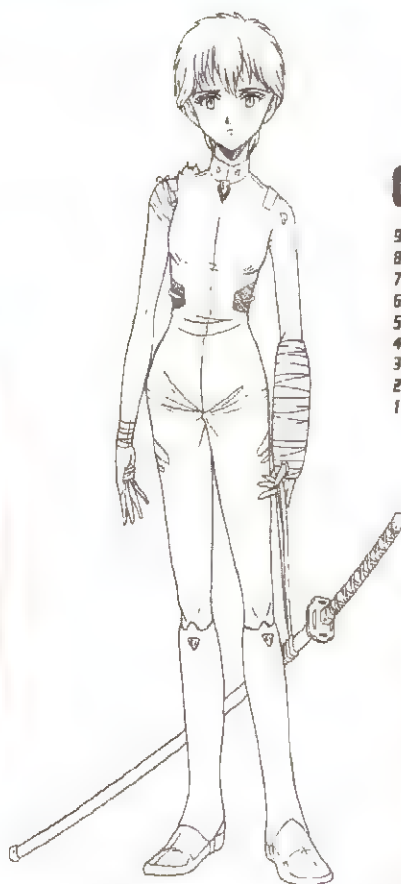
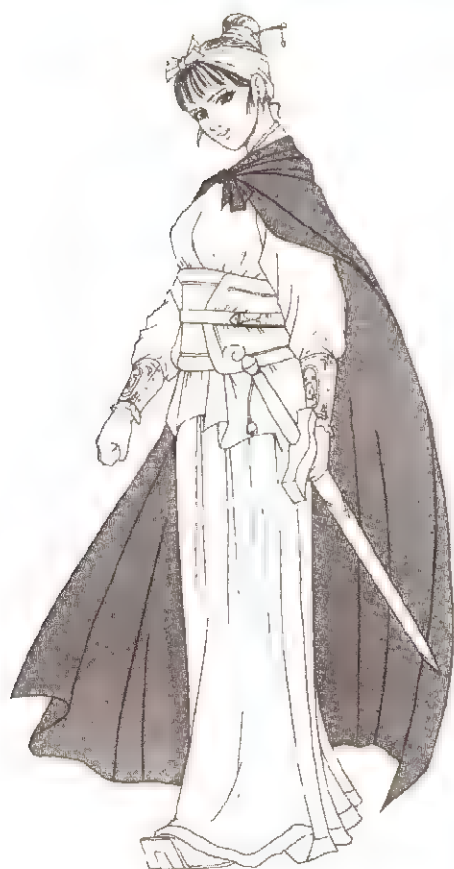
简单型B

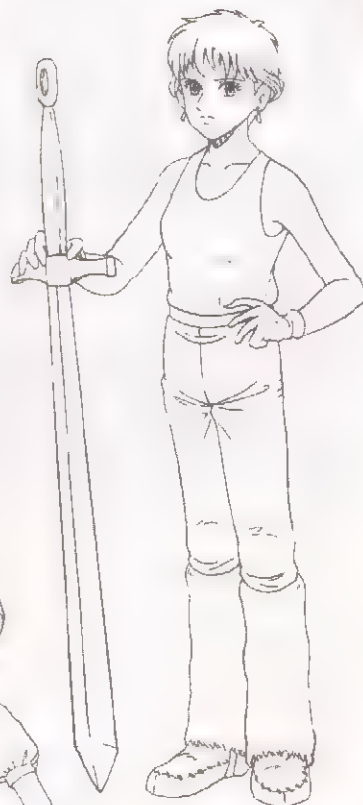
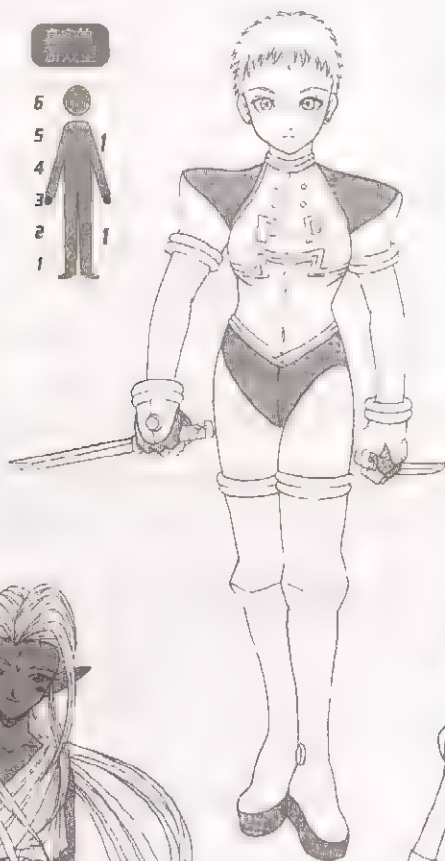
9 8 7 6 5 4 3 2 1 — 1 — 1.3

真实的少女漫画型

8 7 6 5 4 3 2 1 — 1 — 1.2

变化型C

8 7 6 5 4 3 2 1 — 1 — 1.4

依据各种角色的不同，会有各种不同的站法。有些角色绝对不会有那样的站法，或表现出帅气的站姿等等。这里集合各种不同的角色，分别说明，作为你构图时的参考。

现场拜访大师

将来想成为绘画大师，想从事绘画的工作。
你心中是否有这样的想法，到底要怎么做才能达到目标呢？这一次，我们为各位访问到在游戏制作公司及卡通工作室中工作的大师们，介绍他们的工作环境，以及现实中所需要具备的要点。在工作上，什么是最重要的事情呢？以下是我们与大师级的工作人员的对话。以问与答的方式当做你未来目标的参考。

Q： 所谓巴鲁斯（Pulse）公司的工作，具体上有哪些？

A： 最初是出自喜欢游戏的原因所组成的公司。现在在电脑及内容方面做开发及销售，也可以提供咨询单位，将美国版的游戏翻译成日语等。（详细请参考网络资料）

1.所谓的游戏构图

Q： 公司有几个人？其中包括几位游戏构图师？

A： 在20人上下，其中包括3D游戏构图师十人左右。

Q： 游戏构图师的年龄约在几岁？

A： 在22–23岁之间，最年轻的21岁，最大的28岁。

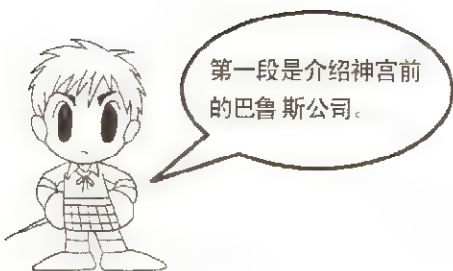
Q： 在招募新人的时候，是否有年龄的限制？

A： 基本上要在30岁以下。因为大部分在30岁以上的人缺乏新意，但依经验会有例外的情形。

Q： 采用的人以学生为最多吗？有没有包括自学的人？

A： 专科的学生比较多，但并不是我们不召募自己学习的人，一切要看设计能力。

Q： 没有经验的人不采用吗？

A： 如果没有画过人物图，就算只有20岁我们也不采用。但这并不是指那些自己学习绘图没有让人评鉴过的人，有些人即使经过了学校训练，设计能力却不足，这样的人也有很多。只是在电脑方面，即使没有经验也采用。

2. 如何进入这一行呢?

Q: 若会电脑构图，是不是更容易进入这一行?

A: 其实要进入这一行，并不一定要会用电脑。因为公司在最初召募时，都会教新人电脑的常识。若真有心想学，通常在一个礼拜内便能学会。实际上并不需要电脑构图能力很强的人。只要会几个基本电脑构图所要的步骤就行了。相反地，会用电脑构图，又会用铅笔绘画的人，是这一行最欠缺的人才。但完全不用电脑绘画的人，我们也是不采用的。

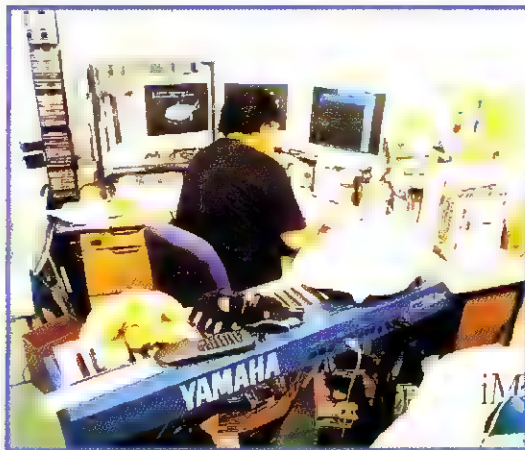
Q: 在进入这行前，最低的标准是什么?

A: 首先一定要有某种程度的设计能力。通常我们都以铅笔绘图来做判断。接着看绘图者的个性。

Q: 要什么样的个性?

A: 当然是可以和其他共事者相处融洽的人。自己一个便可搞定一切的人，我们是不会要的。毕竟，这类庞大工程不是一个人就能完成的，所以团结的精神很重要，太自以为是的人是会被淘汰的。

Q: 在入行前，第一次测验的标准在哪里?

A: 设计能力。虽然有些人会仿照其他名师的作品，但在绘图的细节方面大师们一看就知道是否是本人设计的。有些人会用电脑

做修饰，虽然会留下痕迹，但若真的是好的设计，也一定会被采用的。

Q: 第二步的面试要注意什么?

A: 千万不要迟到，你是真的喜爱这份工作，或是只是一味跟着流行玩玩，都能藉由作品表现出来。若你是个充满新意且能接受新事物的人，作品也会呈现这种感觉。

Q: 做一个游戏，大概要花多少钱?

A: 依情况而定。最多的会到十亿或数十亿。每个的成本都逐渐增加，因为使用者的要求也变得更高了。CG 及 3D 方面的部分花的成本更高。

Q: 游戏界的绘图工作有什么要点?

A: 或许要靠运气吧！这真的是一道很窄的门。虽然大家都做绘图的工作，但大都只限于背景而已。在 10 人的绘图团体中，大概只有 1 人是负责人物的部分。若能做到这种程度，表示你的能力已倍受肯定。

绘图新人的生活

Q： 绘图的新人的收入大概为多少？

A： 这是一个很有吸引力的工作，即使是20来岁的年轻人收入也不少。

Q： 有没有因为经验来增加薪水的？

A： 最重要的还是设计能力。虽然有些绘图者会画许多不同的角色，或在绘画方面的知识很充足，但有些学生通过自己学习也可以达到一样的程度，只用加入公司的时间长短来判断加薪，对那些自己努力学习的人很不公平，不是吗？

Q： 对新人的训练有哪些部分？

A： 其实也没什么特别。在进入公司前，一定会教些绘图基础。有这种概念的人，我们是绝不录取。或者有些学生只会模仿，到了公司也不学新的方法，像这种人我们也不用。
总之，能很快进入情况，且有强烈的学习心态的人，才是我们要的人才。但在入行前，会先教几个行业中的术语及入门。

Q： 所谓的绘图新人，后面会如何发展呢？

A： 一般进入这行最后只有两条路。一是成为绘图专家，二是往管理的路线走。如何走要看本人的意愿。有些绘图专家最后又到艺术领域，还会出书本等等。

Q： 所谓的好绘图者，到底是什么样的人？

A： 就是成为大师级的人。了解观众的需要，定期地发出稿子，不断地有新角色等等。

Q： 像那样的人，薪水大概有多少？

A： 因人而异。

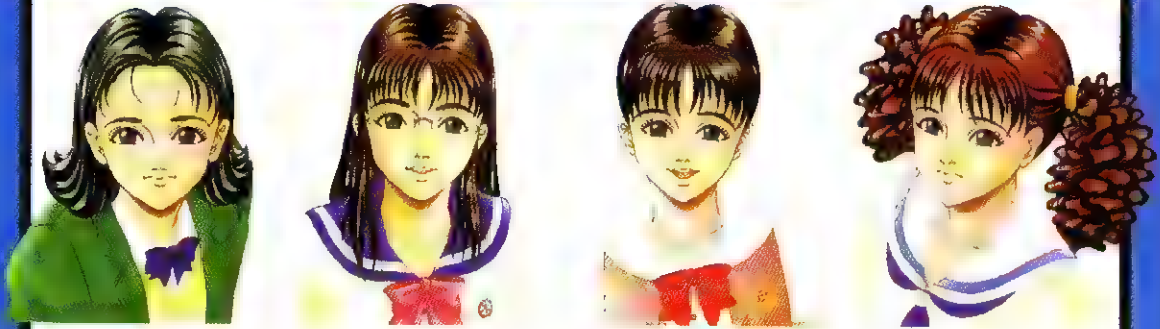
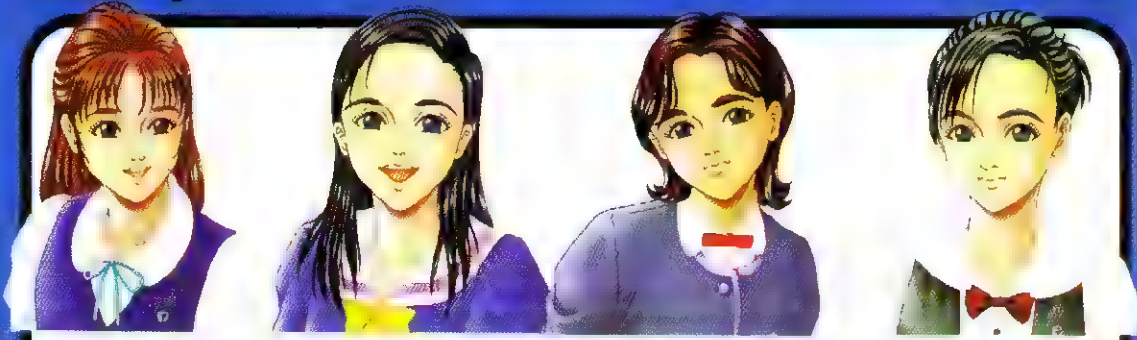
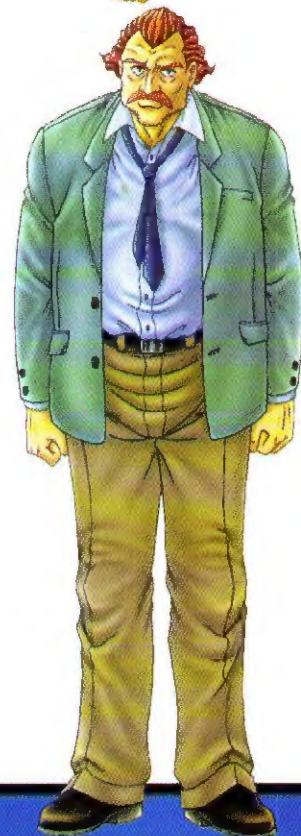
Q： 对于游戏的销售额，绘图者大概有多少关系？

A： 随着绘图好坏而改变销售额的美少女系列。好的配音员也有一点关系。也有些因绘图深受好评而接着出售主角的相关产品，像口袋怪物便是其中之一。

Q： 最后，请给本书读者一些建议。

A： 若要进入这行，请不要马虎，脚踏实地一定会有成功的一天。因为这是一个喜欢创作者的天地。若你真的想要做绘图的工作，请下定必死的决心，画一个能感动世人的画吧！不断地磨炼自己，最重要的是不要错过任何一次机会。一有召聘的活动别忘了要一展身手喔！

Gallery

Gallery

Gallery

Gallery

Gallery

（京）新登字 083 号

版权贸易合同登记号：01-2001-0542

图书在版编目(CIP)数据

卡通漫画技法·造型篇 / 日本 Graphic 出版社编. －北京：中国青年出版社，2001
ISBN 7-5006-4516-3

I. 卡… II. 日… III.动画－技法（美术）IV. J218.7
中国版本图书馆 CIP 数据核字(2001)第 058404 号

策　　划：胡守文
　　　　　王修文
　　　　　郭　光
责任编辑：郭　光
　　　　　夏　希
责任校对：肖新民

书　　名：《卡通漫画技法 / 造型篇》
编　　著：尾泽直志
出版发行：中国青年出版社
　　　　　地址：北京市东四十二条 21 号　邮政编码：100708
　　　　　电话：(010) 84015588　传真：(010) 64053266
印　　刷：山东新华印刷厂德州厂
开　　本：787 × 1092　1/16
版　　次：2001 年 10 月北京第 1 版
印　　次：2002 年 9 月第 3 次印刷
印　　数：12001－18000
书　　号：7-5006-4516-3/J・457
定　　价：29.00 元